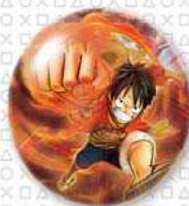
PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.6









PSV专辑 PSV SPECIAL

VOL.6

封面设计：葛华栋　责任编辑：曾磊

光盘地址：www.tudou.comprogramsview7oEtVRsjnD4

密码：DHIkso6



[Vita动态]



[Vita劲作]



[Vita攻略]

[Vita小说]





酷热暑季，掌机相伴
——PSV夏季购买清爽指南

文 月下雪影 美编 咕噜

如火如荼的E3大展终于落下了帷幕，以PS4为宣传重点的索尼博得了这届E3的最高人气，可以说这次E3是索尼奋起直追的一届，从PS3时代的出师不利，到PS4时代的全方位破局，从PSP后期奋战，到PSV的前期发力，平井一夫带领下的索尼正在以一种高姿态的亲民措施重回正轨。PS4在游戏政策、在线验证和主机售价上对XBOX ONE的全方面压制正是对此最好的佐证。未来五年，PS4和PSV的黄金组合将是索尼重新领跑游戏界的最大王牌。其中，PSV作为索尼的第二代掌机，在发售一年后已经全面进入正轨，索尼在E3上宣布PSV年内还将有80余款游戏陆续上市，甚至有可能包括《战神》等当家游戏的移植作，看得出索尼对PSV不可谓不倾尽全力。随着夏季的到来，今年的日式游戏将迎来发售高峰，PSV毫无疑问会深受惠及，作为掌机玩家的你，自然没理由拒绝这一饕餮盛宴，那么如何选择一台PSV成为摆在我们面前的惟一疑问。这辑《PSV专辑》的夏季导购就将从PSV的各个要素着手，温故知新地重新了解PSV的方方面面，以便让我们作出最好的选择。现在，Let's Go！


▲在PSV上期待奎爷的弑神之旅。

一、主机市场篇

近段时间的PSV主机价格处于稳中有降的状态。虽然上个月在E3展开始之前曾有过一段罕见的缺货现象，以致于不少朋友以为PSV-2000蓄势待发，但没到一周时间，PSV又重新货源充足，间接的预示了PSV-2000不会过早的出现，而刚刚结束的E3发布会更是表明索尼近段时间以PS4为重点，PSV-2000的发售恐怕要再等许久了。这样的情形也导致了国内PSV主机的价格呈小幅下跌状态，直至完稿当日，PSV的售价已经稳定在1200元出头，比上个月足足低了200多元，这样的价格足以成为PSV购机的最好时机。

二、主机常识篇

1. 主机版本

那么现在主机的价格已经滑落到相对合理的区间之后，我们应该选择哪种版本的主机呢？首先要知道，国内目前可以买到的最常见的三个版本主机分别是港版、日版和美版。这三者的售价基本上没有太大差别的，不过因为港版主机进货相对更方便，所以港版在国内的市场占有率是最高的，目前90%的商家出售的也都是港版主机。那么日版和美版是不是就不可以选择购买了？当然不是，这里面日版主机还是可以选择的，但美版就不推荐了。因为在电玩行业，很多所谓的美版机实际上就是翻新机、中古机的代名词。原因很简单，和供货渠道有关，上面已经提到港版的进货是最为方便的，日版其次，整个的港版、日版进货行业都有稳定的产业输出链，而欧美因为距离较远，运输成本更高，在采购上很难有价格优势，所以导致了最后供货渠道多以二手机、翻新机来充数，这样可以打破运输成本带来的价格壁垒，况且大部分机器都属于14天机，机器成色很好，翻新成本不高，普通玩家很难鉴别得出来，这样"一举两得"，商家才会一直这样做，这就是我们不建议购买美版机的原因。所以对于普通玩家而言，远离标榜的美版机其实就是躲避翻新。


▲PSV的包装下面可以看到主机编号。

那么这三种区域版本的主机本质上有什么差别么？从包装配置、主机质量等方面来说，三者是相同的，或者说所有地区的PSV都是相同的。最大的区别只是主机首次开机的默认语言不同，日版是日语，港版是繁体中文，美版是英语，不过我们不用担心，PSV本身是内置多国语言的，无论开机语言是什么，最后都可以选择简体中文，所以说主机本质都是相同的。那么相同的品质、相同的主机会不会被滥竽充数，用日版主机当港版来卖。这点我们不用担心，可以通过鉴别主机的编号来确定主机的实际版本，编号在主机的包装和机身上都有标注，其中的末位数值表示了PSV主机的具体区域版本，大家可以通过下表来具体了解下：

末位数字	地区	Wi-Fi版	3G/Wi-Fi版
0	日本	PCH-1000	PCH-1100
1	北美（含加拿大）	PCH-1001	PCH-1101
2	澳洲（含新西兰）	PCH-1002	PCH-1102
3	英国	PCH-1003	PCH-1103
4	欧洲（除英国）	PCH-1004	PCH-1104
5	韩国	PCH-1005	PCH-1105
6	香港地区（以及新加坡）	PCH-1006	PCH-1106
7	台湾地区	PCH-1007	PCH-1107
8	俄罗斯	PCH-1008	PCH-1108

2. 主机制式

实际上，PSV除了在区域版本上有差别外，还在内部制式上略有不同。简单地来说，就是分为Wi-Fi版和3G/Wi-Fi版。两种差别从字面上就可以领悟，Wi-Fi版的PSV只支持Wi-Fi连接到网络，而3G/Wi-Fi版的PSV支持Wi-Fi和3G两种连接方式，更直观地点说，3G/Wi-Fi版还支持插3G卡上网。不过并不是所有区域版本的PSV都可以直接插3G卡上网的，因为3G网络在每个国家都有不同的运营商把持，就像国内分中国移动、中国联通和中国电信三家一样，国外也是如此，而各个运营商为了维护自己的利益，就要向索尼

提出3G制式独占的需求，这样一来PSV本身就会应运营商的要求为3G基带加密，以保证只能使用签合作协议的运营商SIM卡，这也就是我们平时说的有锁机，即3G基带被运营商"上锁"。日版和美版的3G版PSV恰恰都有合作协议，所以这两种主机均有带锁，只能使用NTT Docomo和AT&T的SIM卡，国内的中国联通3G卡则无法使用，因此3G版的PSV是不能随便购买的，目前确认无锁可以随便插SIM卡上网的也只有港版3G主机，想要购买3G版PSV的玩家切记只能选择港版。或许还有一些玩家有耳闻，国内有专门的卡贴可以解锁日版、美版主机的3G功能，让主机支持SIM卡，但这种方法源自手机，对于PSV是否恒久有效至今没有定论，而且卡贴本身的成本也并不便宜，一般都要在百元左右，而日版的3G主机加上这百元的卡贴之后，远不如港版3G主机价格实惠，所以要选择3G/Wi-Fi版PSV暂时只有港版最实惠。当然，3G/Wi-Fi版主机除了能插3G卡上网之外，机器本身还比Wi-Fi版主机多了一块GPS芯片，这主要是为了在接入3G网络的情况下，可以随时使用GPS芯片进行定位，而Wi-Fi版的PSV虽然没有GPS芯片，但同样可以使用Wi-Fi网络通过基站模拟的方式来进行定位，所以选择Wi-Fi版的玩家也不必担心主机无法使用内置的一些功能。这样一说，大家应该就能明白了，Wi-Fi版主机可以选择日版、港版两种，3G/Wi-Fi版主机，只有港版一种选择，清楚明了吧？



▲3G版PSV可以插入联通的3G上网卡。

主机颜色

明确了版本和制式的问题之后，我们选择主机的最后一条因素就是颜色了。现在PSV一共发布了五种不同颜色的主机，包括钢琴黑、晶莹白、宇宙红、宝石蓝和冰雪银，这五种颜色均有日版和港版，而美版主机在市场上则只有钢琴黑和晶莹白两种，当然美版主机对我们没有什么影响。所以理论上我们是可以买到各种颜色主机的，不过宇宙红、宝石蓝和冰雪银这三种颜色，出货量并不多，所以市场上的价格较高，1200元是买不到的，玩家至少要准备1400元才可以，没办法，货源决定价格，如果你喜欢，也只能多掏钱了。



▲冰雪银色PSV价格目前最为昂贵。

三、主机购买篇

1. 包装配件

选定好版本、颜色、制式之后，我们就可以去购买PSV主机了。在购买时，通常商家会让我们先检查包装内的配件，可能不少玩家还不了解PSV包装里的主要配件，所以这里我们就以港版主机为例，先来介绍一下PSV主机内的所有配件。

港版Wi-Fi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和6张AR游戏卡片。

港版3G版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和价值50港币运营商为one2free的预付款SIM卡，内含300MB流量，仅能在香港境内使用。

除此之外，PSV主机还有一些同捆游戏包装，这些同捆版里面的配件和游戏厂商有关，购买同捆主机之前建议上网搜索主机内的相关配置再去购买，以免被苛扣一部分配件。


▲PSV包装中的主要配件。

2. 主机屏幕

配件没有问题的话，我们就要着重对主机本身进行检查了，而主机本身毫无疑问，5寸的OLED屏幕便是最先要检查的重点，从工艺上说，OLED是自发光固体，不是LCD那种液晶材质，所以PSV的屏幕是不会产生坏点的。那么OLED屏幕还需要检查什么呢？只有一点：色块问题。当然这是PSV屏幕早期产品线良品率低而留下的问题，现在的PSV已经好转许多，但并不代表色块问题已经100%杜绝，所以我们仍需对此进行一些检查。说到这里，我们有必要先来描述下色块的具体情况，以便了解色块到底是什么问题。实际上，PSV的色块在现在也被不少玩家称为光斑、尿屏，它指的是PSV的屏幕在显示黑色的情况下，会出现白色或者是墨绿色的光斑，而OLED因为本身属于自发光固体，在显示黑色的时候只要不发光就行了，一旦出现其他颜色就说明屏幕材质出现了不正常的问题，这就是我们必须注意的地方。实际上色块问题究其根本，就是屏幕的生产工艺不成熟，也就是良品率问题。下面我们说说色块是如何产生的吧，首先我们要知道，OLED本身只是一层有机半导体薄膜，属于软性材质，它应用到产品上时必须要粘贴在硬性材料上才能形成屏幕。而索尼初期的工艺不成熟使得很多OLED很难100%的和硬性材料相黏合，这些未黏合部分其实就是色块产生的位置了，屏幕在全黑时显示白色或者是墨绿色其实就是未黏合的硬性材质颜色。色块目前只会在屏幕显示黑色时出现，所以我们在挑选主机时，务必要把让机器的屏幕变成全黑，以便检查出这个瑕疵。显示黑色的方法很简单，开机关机就行了，开机过程中PSV的屏幕即是全黑的。另外需要注意一下，很多商家会说色块只是屏幕在黏合时胶水留下的印迹，随着今后屏幕的使用发热，胶水痕迹就会逐渐消失，实际上这个说法并不可信。从其他有色块的PSV状况来看，色块并不会随着时间的推移而逐渐缩小甚至消失，它是一直存在的，所以我们挑选的时候才需要注意这个问题。除此之外，我们还要注意一点，OLED本身很容易烧屏，这也是它的一项缺点，和本身的材质有关，这其中具体形成的原因我们就不再赘述了，玩家只需记得玩PSV时切不可长时间显示相同的画面，否则这个画面就会永久的在屏幕上留下烙印，届时就会影响到主机屏幕的显示效果了。


▲虽然色块问题已经得到缓解，但屏幕扔要仔细检查。

3. 翻新检验

开篇我们提到美版主机是翻新的重灾户，或者说美版主机实际上就等同于翻新机。那么反过来说是不是翻新机全都是美版？答案当然不是，港版、日版主机实际也存在翻新问题，所以我们在挑选主机时无论选择什么版本，都需要进行一定的检查，从实际操作上说，检查环节无外乎三点：1. 机器的磨损痕迹，2. 屏幕的灵敏程度，3. 主机是否三码合一。

先从第一点来说，机器的磨损痕迹。这个原理很简单，凡是使用过的机器，多少都有一些人为痕迹，

Vita动态 Vita动作 Vita攻略 Vita测试

比如要给主机充电，比如开机使用按键操作等等，这样一来，我们在检查时就有迹可循了，从使用规律上主要检查这几个方面，一是按键的磨损痕迹，二是主机金属接口的擦痕，三是细微处的灰尘。因为PSV的按键全是透明塑料制成的，所以一些玩家在使用时就会留下一些细小的磨痕，这些磨痕可以在光源下看到。同样金属直接的摩擦会让金属有一定的擦痕，我们拿到机器之后检查充电接口，如果有一些金属之间的摩擦痕迹，就说明机器多半使用过几次。最后如果之前的玩家不喜欢将主机放在收纳包里保存的话，接口也有可能会留下一些灰尘，当然这些灰尘可能会被清理掉，也有些可能清理的不太干净，这种都是可以直接看出来。

接着是屏幕的灵敏程度，很多机器的屏幕可能被劣质充电器破坏了电容平衡，导致触摸不太灵敏。我们在买主机的时候，用附带的充电器给主机充电检查一下，如果之前被破坏过电容平衡，充电时的触摸屏就会出现失灵的问题，点触屏幕没有任何反映。不过这个问题也有可能和使用的充电器有关，要是真发生了这个情况，而机器成色又没有问题，可以要求商家换一个充电器再试，要是问题解决，说明只是个别充电器带来的电荷失衡，并没影响到屏幕正常工作，和翻新机没有任何关系。如果问题还在，那就是机器本身的问题了，当然也有可能是劣质贴膜的关系，不过这种情况比较少见。当然还有一些是系统BUG导致，对机器进行初始化设定就可以修复，不过既然我们是购买主机，又何必去初始化呢？直接换台新的就好了，还能避免是翻新充好的尴尬。



▲底部右侧的SERIAL NO.HE CCCCCCC部分要和左侧的主机编号尾部对应。

至于最后的三码合一，就是老生常谈的问题了，无论什么主机都会提到，PSV上的三码说的是三处机身序列号是否一致，一般的编号是由四段数字组成的，AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X，我们检查的时候主要是检查CCCCCCC部分，这串数字分别在在主机右下方的条形码和包装盒有所显示，条形码上是SERIAL NO.HE CCCCCCC，不要以为多了前面的SERIAL NO.HE，后面的数字就是新的了，实际它还是编号里面的第三部分，检查一下是不是一样的。如果都没问题，基本上就OK了。因为通常二手机都没有包装盒，商家要做一套新的编码弄到包装盒和机身上比较麻烦，这样商家也就很少去主动做手脚了。当然这种检查也并不是万无一失的，如果你还是担心出现问题，可以回家在电脑上安装内容管理助手，然后在PSV连接到电脑进入待机的情况下，打开“我的电脑”，鼠标右击PSV的盘符选择属性查看主机序列号一项，这里的显示数字就是机身序号了，如果都能对应，肯定就没问题了。不过这一部检查的意义其实不大，只是当作进阶知识介绍一下，我们购机时，并不需要如此仔细，主要看好机器本身就没问题了。

4. 选择记忆卡

在购机的最后，我们还需要给PSV配备一张记忆卡。关于记忆卡，因为现在没有组装产品，所以购买时不需要鉴别真假，记忆卡选择的更多重点在于需要多少容量。现在索尼官方的记忆卡分为四种规则，分别是4GB、8GB、16GB和32GB。通常来说，8GB和16GB是很多玩家的首选。因为记忆卡实际使用中需要格式化，这样造成标称容量和实际容量略有偏差，4GB只有3.6GB左右，容量太小，32GB虽然够大，但价格太贵，所以我们更多建议玩家选择8GB和16GB。通常来说，玩实体游戏的玩家，选择8GB足矣，虽然说实体游戏后期还要下载DLC，一旦游戏过多，DLC过多，可能8GB就会相形见绌，其实这点倒不用担心。因为在掌机上，厂商大多提前把DLC内容做到了实体卡带中，后期所谓的DLC只是一串代码，这串代码通常连1MB都没有，所以我们后期购买下载DLC实际上只是这一串代码的容量，这对于8GB的记忆卡来说，是完全没有问题的。而如果你是玩下载游戏的话，那么一枚16GB大小的记忆卡则是必须配置了。目前PSV的游戏多在2~3GB之间，比如《神秘海域 黄金深渊》是2777MB，《梦幻俱乐部ZERO携带版》是2835MB，超大作基本在3GB多一些。当然一些早期发售的游戏，可能也只有1GB左右，甚至是几百MB，像《真·三国无双NEXT》是1485MB，《大众高尔夫6》是1100MB。这么计算的话，16GB的记忆卡足够。当然，如果你资金富裕，而且怕今后PSV游戏容量会有较大的提升，也可以一步到位的选择32GB容量记忆卡，这样就免去以后再购买的麻烦了。总之，除了4GB略小之外，其余容量选择都是没有问题的，这主要还是自身需求决定的，玩家还需自己拿主意。



▲8GB和16GB是玩家最常购买的两种容量。

四、主机展望篇

了解完主机的市场、硬件和购买三个环节之后，很多玩家可能还会考虑一个问题，PSV有没有可能破解，今后有没有可能用上自制系统？如果单从现在的破解发展趋势来看，这个答案明显是否定的。目前，PSV的破解还停留在2.0.2系统上，而且仅限PSP模式，但现在PSV系统已经更新至2.1.1，可以说近5个月来，PSV的破解已经处在停滞阶段，此前PSP的破解达人Wololo还曾接受过欧洲媒体的访谈，大谈PSV的破解现状。他提到他们虽然已经通过自主研发的工具UserMode Vita Loader（以下简称UVL）破解了PSV的用户模式，但仍然无法触及到PSV的根本，换句话说破解用户模式之后，也仅能让PSP的自制软件调用PSV上更多的主机资源，比如说使用上触摸屏，完全打开所有内存，支持四核处理器同时运转等等，但对PSV游戏是毫无帮助的。PSV系统现在依然牢不可破，Wololo更是直言说，想要完美的破解PSV，除非有人能够对PSV复杂的硬件进行逆向工程解析漏洞或者是像之前某次破解所需的关键漏洞由官方泄露出来，否则只取得了用户权限的PSV是无法破解PSV的。而大力打击破解的索尼又怎么可能会主动泄露这方面的内容。或许现在可以说，在PSV被新掌机接任前恐怕都不会有破解了，我们作为玩家，还是选择正版吧，况且正版的体验还是远远高于破解的。

好了，至此，关于PSV的介绍也就差不多了。我们从市场行情谈到了主机本身，再聊到主机购买时的需要检查的一些内容，这些东西基本覆盖了我们在购机时会遇到的大部分问题，相信玩家可以借此挑选到自己心仪的主机。最后，我们期待新的玩家加入PSV的大家族，让我们一起用PSV来渡过一个清爽的夏天吧！

附录

主机及主要周边参考价格

产品	价格
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1180元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1380元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1350元
PSV主机（港版银色，Wi-Fi）	1850元
PSV主机（日版红/蓝色，Wi-Fi）	1350元
PSV主机（港版红/蓝色，3G/Wi-Fi）	1950元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
4GB索尼原装PSV记忆卡	108元
8GB索尼原装PSV记忆卡	178元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	478元

产品报价采集自2013年6月16日，各地行情不一，报价仅供参考。




PLAYSTATION






VITA满意度调查

告诉你PSV的"现状"与"未来"！

Contents

从发售日（2011年12月17日）距今已经1年6个月，围绕着PSV周边的环境状况正要产生巨大的变化。在本辑"PSV动态"中，我们将从各个角度仔细分析PSV所经历的过去与现在，从而导出PSV未来应有的样貌。

※本特集统计数据截止于2013年5月

自2013年2月28日售价调整后，PSV可以说是迎来了"第2发售日"，展现出热卖的盛况。其势头至今仍然不减，保持着不错的销售状态。那么对于游戏FANS来说，PSV的近况在他们看来是怎样的呢？以下我们刊载了面向日本1500名PSV用户实施的"PSV满意度调查"的结果，并将为大家介绍玩家们对PSV的感觉，以及对其今后的期望。最后还有索尼电子娱乐亚洲日本分部（以下简称SCEJA），负责PSV日本销售战略的项目组长植田浩先生的访谈，为大家讲解PSV今后的可能性。读完这些内容，也许我们能够看到PSV未来应当前行的道路。

文 白菜 美编 澄香

PSV规格

- CPU：ARM Cortex-A9 core（4核）
- GPU：SGX543MP4+
- RAM：512M
- VRAM：128M
- 外形尺寸：约182.0×18.6×83.5mm（宽×高×深度，除去最大凸起处）
- 重量：约279g（3G/Wi-Fi版）/约260g（Wi-Fi版）

※本篇特集统计数据截止于2013年5月。

PSV的现状

在进入正篇之前，让我们先来了解下PSV现在的普及程度和销售量的发展过程，以及经过多次升级后，PSV系统的进化程度。顺便也介绍一下目前已经发售的多款色彩版本。最后还有最新系统升级版本的详细介绍，请务必过目。

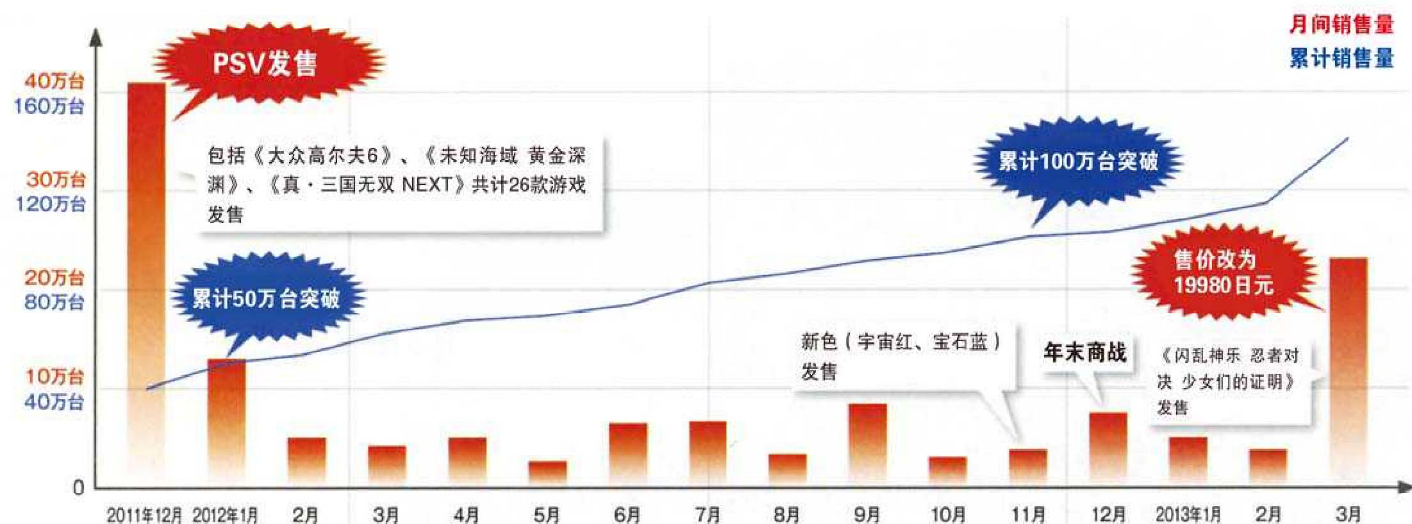
发售至今17个月 PSV普及程度如何？

PSV销售量的发展趋势如下图表所示。在右表列举的热门作品发售日，本体销量自然也会上升。另外2013年2月28日实施降价的效果也非常显著，销售量有爆发性的增长。

●软件销量Top 10（除去廉价版） ※统计期间：各软件发售日～2013年4月21日

	游戏名	厂商	发售日	推测累计销售数量
1	Persona4 黄金版	Atlus	2012年6月14日	23万8064套
2	初音未来 女歌手计划 f	SEGA	2012年8月30日	20万8837套
3	灵魂献祭	SCEJA	2013年3月7日	16万6404套
4	大众高尔夫6	SCEJA	2011年12月17日	16万2688套
5	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	Marvelous AQL	2013年2月28日	12万4387套
6	未知海域 黄金深渊	SCEJA	2011年12月17日	99566套
7	重力异想世界	SCEJA	2012年2月9日	83958套
8	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo Games	2011年12月17日	82020套
9	海贼无双2	NBGI	2013年3月20日	81292套
10	圣洁传说R	NBGI	2012年1月26日	80998套

●PSV销售量发展趋势　统计期间：2011年12月17日～2013年3月31日



2012年6月14日发售

《Persona4 黄金版》



推测累计销售数量 23万8064套

2012年8月30日发售

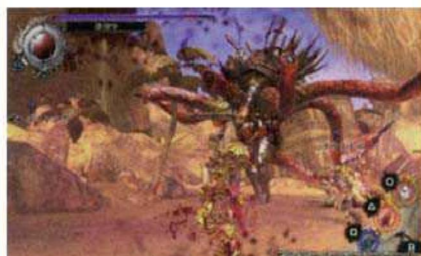
《初音未来 女歌手计划 f》



推测累计销售数量 20万8837套

2013年3月7日发售

《灵魂献祭》



推测累计销售数量 16万6404套

除了玩游戏 PSV还能干什么？

鉴赏影像、音乐、上网冲浪，PSV除了游戏以外也有丰富的用途，只要下载其他的应用，乐趣还不止这些。可以说与智能手机有着类似的性质。



▲安装后的应用，只需简单点击图标就能运行。这便利的操作方式也近似于智能手机。



浏览器

能够浏览在线网页。即使在游戏进行中也能使用，非常方便。



YouTube

能够以高画质享受在线视频交流站“YouTube”服务的专用浏览器。



地图

能够表示用户现在位置、放大缩小地图、阅览天气情报，以及检索交通路线。



Email

简单完成邮件制作与发送。从2.10版本开始对应网页邮件收发。



Skype

能够与全世界用户文字聊天或音声通话的交流软件。



torne PS Vita

与nasne（※）联动，可以进行电视节目的收看、检索以及录制。

其他应用

●照片 ●视频影像 ●音乐 ●内容管理 ●绘画频道 新涂鸦公园（えちゃんねる～NEW ペイントパーク～） ●闹钟同盟（めざまし同盟） ●勇者记录（勇者のきろく） ●Reader for PlayStation Vita ●Facebook ●Flickr ●Live Tweet for PlayStation Vita ●ニコニコ ●与大家一起（みんなといっしょ） 其余多数



水晶黑



水晶白

颜色有哪些款式？

现在可以购买的PSV颜色共有4种类。除此以外，还有“初音未来”以及《讨鬼传》等原创图案设计的数量限定版本。



宇宙红



宝石蓝

限定版本

PlayStation Vita
讨鬼传 鬼柄
预定6月27日发售
26070日元



▲背触板上印有预定6月27日发售的多人联机ACT《讨鬼传》的主题图。

※nasne……可以与PS3和PSV联动的网络记录器&媒体存储器。

最新版本2.12 有什么变化？

于4月10日放出的“系统版本2.10升级补丁”中，为PSV增加了新的机能，并提升了便利性。而5月8日也放出了改善系统稳定性的2.12版本。通过不断升级，PSV也在逐步进化着。

2.10版本后主要变更点

- ●可以在HOME画面建立文件夹来管理图标
- ●插入PSV实体卡后，会在主界面顶部信息栏显示相应的图标
- ●浏览器可以播放页面上的视频
- ●可以通过Wi-Fi将PSV连接nasne，进行数据传送和备份
- ●Email对应网页邮件收发
- ●Email支持单个联系人最大登记5个邮件地址
- ●拔下耳机时，PSV扬声器自动静音
- ●增加了对应PSV功能键操作的应用



▲将大量图标按种类整理在文件夹中，HOME画面变得清爽多了。对于深度玩家来说，是值得欣喜的机能。

PSV用户1500名意识调查

4月19日至4月21日的三天间，我们实施了“PSV用户问卷调查”，获得了超过1500人的反馈。下面为大家介绍调查的结果。

首先为大家介绍“购买动机”相关的主要回答。除了“对PSV上的游戏感兴趣”以外，在从PSP至PSV达成的“进化”方面来看，“对新硬件的性能感兴趣”这样的回答也占多数。而今年2月18日的价格变动，也是促进购买的决定因素之一。

购买动机

对高规格硬件和高精细画面的期待，成为购买的决定因素！

画面非常漂亮，而且能够凭直感进行游戏，让我很心动。之前一直满足于杂志上的情报，但为了摸到实机，终于第一次去了东京游戏展。（30岁/女性）

《灵魂献祭》与《瓦尔哈拉骑士3》的发表，让我从去年开始考虑购买计划。降价调整后，加上数量限定颜色“冰晶银”版本非常有魅力，于是就购买了。（22岁/女性）

PSV是PSP这类携带掌机的正统进化机，硬件规格也令人满意。另外高清画面和左右摇杆搭载也是决定性因素。（25岁/男性）

对于首发入PSP并玩到现在的自己来说，感觉PSP已经到了极限，早就希望能玩到次世代掌机了。仅有机器就有足够的乐趣，因此没有购入首发游戏。（38岁/男性）

当初没有打算买的，但是走出店门时不知为何已经提着袋子了。里面还有一款《真·三国无双 NEXT》。（29岁/男性）

收集了PSV游戏的倾向和作为播放器机能的相关情报，认为首发时已经具备价格份量的价值，就首发购入了。（25岁/男性）

总之被“对应3G”这个机能所吸引了，游戏倒是没买。（30岁/男性）

价格调整是最重要的理由。除了机器以外，购买必需附属器材的花费实质也需要5000～10000日元，因此降价的意义非常重要。虽然没有同时购入游戏，但想玩的游戏已经事先买好了。（31岁/男性）

用一句话来说，那就是感觉到PSP性能的极限了。与同期使用的智能手机相比较，PSP和NDS的画面解析度太低，因此就不怎么玩掌机了。（23岁/男性）

家里有孩子，不能一直占着电视玩游戏，因此拥有不逊色于家用机性能的掌机就显得很有魅力了。同时还购入了《块魂 拉伸》。（44岁/男性）

现在经常在玩的游戏是？

※每人最多选择3款游戏

	游戏名	得票数	厂商	发售日
1	灵魂献祭	500	SCEJA	2013年3月7日
2	胧村正	270	Marvelous AQL	2013年3月28日
3	梦幻之星在线2	244	SEGA	2013年2月28日
4	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	220	Marvelous AQL	2013年2月28日
5	Persona4 黄金版	196	Atlus	2012年6月14日
6	初音未来 女歌手计划 f	149	SEGA	2012年8月30日
7	恶魔之眼	107	角川Games	2013年1月24日
8	海贼无双2	104	NBGI	2013年3月20日
9	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	86	Gust	2013年3月20日
10	扩散性百万亚瑟王	76	Square Enix	2013年4月11日

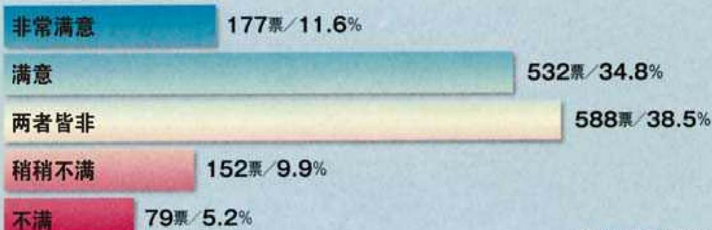


▲玩《灵魂献祭》的玩家目前是最多的。

机能满意度

能够阅览网页、Twitter、Facebook等等，PSV的多媒体机能获得了多数人的赞赏。但另一方面，也有认为“机能难以驾驭”的意见……

我们将“购买动机”收集到的大量意见中，对于PSV本体机能的意见整合了出来。“对本体机能的满意度”如右图所示。另外对于选择“非常满意”和“满意”的用户，请他们选择了游戏以外使用最多的三种机能。而对于选择“稍稍不满”和“不满”的用户，也询问了理由。



●游戏以外感到满意的PSV机能

- 网络上的视频观看……465票
- Web阅览……338票
- Twitter……214票
- torne、nasne……128票
- Skype……73票
- Email……65票
- 摄影……38票
- near……36票
- 音乐鉴赏……31票
- Facebook……23票
- 照片保存……18票
- PlayStation Store的利用……17票
- 闹钟同盟……13票
- Reader for PlayStation Vita……12票
- 用群信息进行交流……12票

●对PSV不满的地方

多媒体机能充实并不是坏处，但考虑到智能手机已经普及的现状，应该为显示屏加上Mobile BRAVIA Engine或Motionflow这样的附加价值，为即将到来的PS4的显示器利用最佳化打下基础。（23岁/男性）

似乎是在推广社交机能，但对我个人来说用不到的机能太多了。另外操作界面不够直观，使用起来很困难，图标的意义看不明白，表示的信息中PSV的专门用语也很多，也欠缺足够的说明，容易引起混乱。（38岁/男性）

不能输出影像，以及电池无法取下。（27岁/男性）

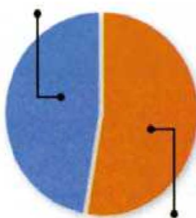
摄像机能弱爆了。在这个玩具相机照片也能超过100万像素的时代，静止画面只有30万像素简直无从谈起。（43岁/男性）

我的游戏很少，主要用来像平板那样浏览网页和读书。在满员电车上使用，画面大小和手持感都刚刚好。但还是希望至少能有PDF浏览器和记事本之类的功能。（32岁/男性）

Reader for PlayStation Vita的上传书籍只有漫画，这让我感到不满。我想用精美的有机EL屏读文库本，期待今后的对应。（28岁/男性）

购买的是3G/Wi-Fi版还是Wi-Fi版?

PSV分为3G/Wi-Fi版和Wi-Fi版双版本。右图是针对两个版本购买情况进行调查的结果。另外对于购买了3G/Wi-Fi版的用户，我们也对其询问了是否有进行3G契约，以及契约的详细情况。



●现在是否有进行3G契约?

有……14.3%

出门在外时使用nasne的预约录制功能。（27岁/男性）

游戏和应用都有使用。（32岁/男性）

出门在外时浏览Twitter和网页。（42岁/男性）

为了在没有无线网络的地方玩网页游戏。（27岁/男性）

没有……85.7%

只是预防也许有一天会用到的情况而买了3G/Wi-Fi版。（22岁/男性）

用智能手机作为热点上网。（43岁/男性）

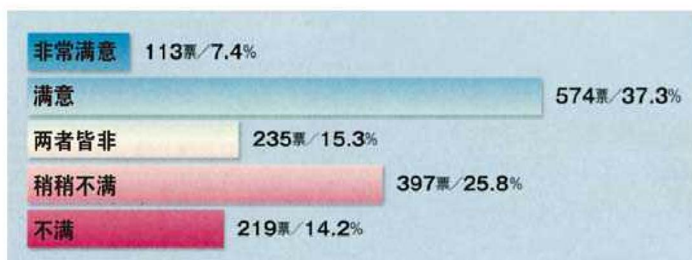
网络速度太慢。（28岁/男性）

3G连升级系统都办不到，有Wi-Fi就能解决所有问题了。（33岁/男性）

软件满意度

PSV上有大量FANS期待的作品。但即便如此，也远远无法满足FANS的期望。接下来为大家介绍关于软件满意度的热忱发言！

关于“机能满意度”，用户们基本上表示满意居多。但说到“软件满意度”的话，就是另一回事了，大家可以从下表中查知一二。在大量的意见当中，我们为大家选择了比较具体的意见进行介绍。顺便一提，玩家评价较高的意见特征是对未来的期望比较多，而玩家评价较低的意见则多是仔细分析了PSV的现状，并提出了自己的需求。



非常满意 这是我最近购买游戏最多的主机。PSP的游戏在PSV上也可以玩，操作性还会提高，我很满意。（不明）

满意 原本以为跟性能没关系，只是有很多画面很好的作品比较醒目，但能够跟家用机玩同样的游戏真是划时代的想法。（44岁/男性）

满意 有种游戏不足的感觉，但因为我自己没多少时间玩游戏，所以也没那么大意见。期待新作。（27岁/男性）

非常满意 虽然高知名度的游戏并不多，但均有极高的完成度。玩的时候能够感觉到开发者是认真去制作的。（28岁/男性）

非常满意 PSP上的高人气系列，基本上都在PSV上出了续作。PSV上也有不少新作，这个节奏不错。（35岁/男性）

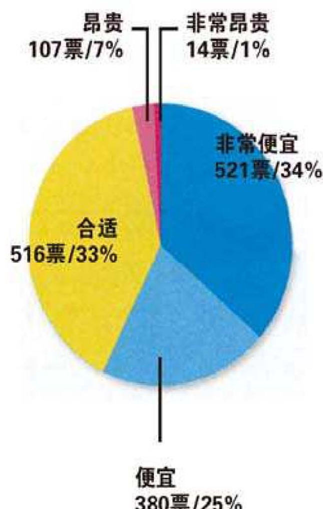
非常满意 解决了游戏不足的问题。PSV上游戏的完成度堪比家用机，每款作品都令我非常满意。（45岁/男性）

满意 虽然我喜欢的游戏已经有了，但还是希望PSP时代高人气的系列续作能够多在PSV上推出一些。（33岁/男性）

PSV新价格

2月28日，PSV调整了售价。我们收集了用户对于新价格的感想，如下图所示。一半以上的用户认为“便宜”，而大概3成用户觉得价格正合适。

价格调整后，近6成用户认为价格公道



<有效回答数1538票>

期待的新作

今后将要发售的新作中，期待度最高的是哪款呢？从这次的调查结果中，我们选出了得票在30票以上的作品，按照得票数多少的顺序排列下来。每个用户最多可选择3款作品。

	游戏名	得票数	厂商	发售日
1	噬神者2	517	NBGI	2013年
2	龙之王冠	344	Atlus	7月25日
3	讨鬼传	266	Koei Tecmo Games	6月27日
4	最终幻想X HD版	254	Square Enix	2013年
5	英雄传说 闪之轨迹	134	Falcom	9月26日
6	瓦尔哈拉骑士3（※）	112	Marvelous AQL	5月23日
7	高达破坏者	97	NBGI	2013年
8	神次元偶像 海王星PP（※）	80	Compileheart	6月20日
9	仙境传说 奥德赛 ACE	64	GungHo	8月29日
10	灵偶异界	61	Acquire	8月1日
11	创造球会 打造职业俱乐部	46	SEGA	10月10日

高人气系列续作与积极的新作大量涌现！

※《瓦尔哈拉骑士3》、《神次元偶像 海王星PP》……目前已经发售。

满意 全新的原创游戏还不够多。不过有很多移植游戏和联机游戏，如果不是在PSV上玩过的话，恐怕都不会去接触的吧。（28岁/男性）

两者皆非 购买的游戏质量都很高，整体看来也是优质作品偏多。但不得不说游戏总量还是不足。（22岁/男性）

两者皆非 充满积极性的新作正在逐渐投入，作为玩家来讲非常满意。但果然还是希望有面向轻度用户层的知名作品推出。（30岁/男性）

稍稍不满 未来感兴趣的游戏几乎都在其他机种上发售。PSV再增加一些主打CG和动画那种看起来很炫的游戏不也挺好吗？（29岁/女性）

满意 作为掌机，发售的游戏已经有着十分高的制作水准。希望能玩到这种制作水准的"《怪物猎人》系列"。（年龄不明/男性）

两者皆非 对应PS Plus等游戏方面以外的机能丰富，很满意。但是能够发挥这台掌机机能的软件还不多，对这一点不满。（30岁/男性）

稍稍不满 PSP游戏的补救措施，UMD通行证并不充实。最低限度也应该对应PS Store可以下载的全部游戏。（30岁/性别不明）

稍稍不满 期待的游戏几乎都跨了PSP发售。这总让人觉得没能活用PSV的全部机能。（36岁/女性）

满意 虽然游戏增加了不少，想玩的游戏也不少，但全是"狩猎游戏"有些令人不满。我想玩到更多的种类。（20岁/男性）

两者皆非 不少系列的续作似乎都还准备出在PSP上，但习惯了PSV的解析度后，还是希望它们能出在PSV上啊。（39岁/女性）

稍稍不满 PSV上的原创游戏还太少。现在全是社交和狩猎游戏，种类选择太少。（35岁/女性）

不满 下载内容和收费道具太多。一想到总有一天能在PS Plus上免费玩到，就没有购买游戏的动力了。（36岁/男性）

两者皆非 游戏种类丰富，其中也有似乎很有趣的作品。虽然不能算是PSV特有的缺点，但最近都没有多少RPG发售，多少有些寂寞。（28岁/男性）

两者皆非 之前都没有什么想买的游戏。今年的新作阵容似乎比较充实，期待能够热闹一些。（21岁/男性）

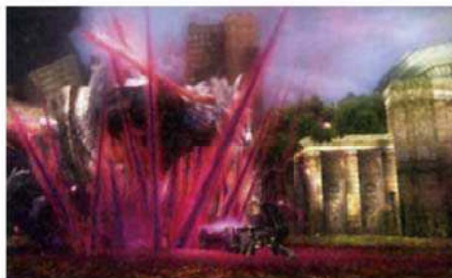
稍稍不满 有趣的游戏虽然增加了，但总体来说还是太少。希望能有一款足以劝诱别人购买PSV的大作。（34岁/女性）

不满 当初PSV发售时，还以为从大作到小品游戏都会有更多。而到现在为止阵容都还没凑齐，实在是遗憾。（33岁/男性）

问卷回答者期待新作的介绍

接下来为大家介绍在问卷调查的回答中，得票数超过150票的以下5款作品。其中得到517票荣获第一位的《噬神者2》，平均下来每3名回答者中就有1名表示期待。不管是哪款作品，都值得大家等待。

噬神者2



▲在西历2074年的舞台，描绘了人类与荒神势均力敌的攻防战，激动人心的讨伐类ACT。

龙之王冠



▲用剑与魔法与敌人战斗的王道A·RPG。乐趣在于最多4人联机游戏。

讨鬼传



▲"ω-Force"小组最新作。以多人联机ACT全新标准为目标的话题之作。

最终幻想X HD版



▲《最终幻想X 国际版》的高清化。高精细度的画面值得瞩目。

英雄传说 闪之轨迹



▲以塞姆利亚大陆的帝国为舞台的人气RPG系列最新作。登场角色个性丰富。

用户意识调查 PSV综合满意度

可以说是本问卷调查的核心提问。用户购买PSV后满意度如何，又有怎样的期望？现在就为大家公开结果！

用户评分

我们请购买了PSV的用户，就其满意程度，从0～100分之间进行评分。这个问题的有效回答数为1510票。那么现阶段，用户对PSV的满意度究竟是多少呢？

40～49分意见/有效回答数28票

45分 就玩游戏方面来说给100分也没问题，但综合评价的话只有45分吧。（21岁/男性）

40分 没有大作。（44岁/男性）

40分 电池容量稍稍不足。其余的基本满意。（30岁/男性）

45分 机体很革新，但没有得到充分活用。能提高商业实用性的话，相信会有更大的变化。（40岁/男性）

50～59分意见/有效回答数88票

50分 只有在PSV上才能突显出魅力的独占游戏太少。（44岁/男性）

50分 终归只是现阶段的50分。软件充实起来后相信情况会变好。（21岁/男性）

50分 用不了PSP的UMD。（33岁/男性）

50分 仍然有基础设施整备不足的印象。（26岁/男性）

60～69分意见/有效回答数138票

60分 试玩之后感觉就像是更适合玩游戏的平板PC一样。希望今后也能继续努力，多多推出应用。（25岁/男性）

60分 充实的下载专用游戏和新作发售后对应下载的速度，让人觉得在线要素很好地融入了进去。（23岁/男性）

60分 与PS3游戏阵容相似的部分很多。（16岁/男性）

60分 期待与PS4的联动。（16岁/男性）

60分 虽然做工很不错，但有点太死板了。感觉像是坐下来慢慢玩的家用机一样。（27岁/男性）

●不满40分的意见摘录

不满40分的意见中，较多的是“没几款想玩的游戏”。另外还有“与PSP的互换性太低”、“硬件性能虽高，但能活用性能的软件太少”、“按键太小操作不顺手”、“虽然能做很多事，但不知道拿来做什么好”这类意见。

对PSV未来的期望

最多的期望是充实一下PSV独占的魅力大作，以及想要在PSV上玩到“《怪物猎人 携带版》系列”和“《最终幻想》系列”。紧接着就是希望推出大容量记忆卡。而要求搭载影像输出端子的声音也不少。

希望能增加面向国内的RPG。（30岁/男性）

希望能搭载PSV单机就能使用的Adhoc Party。（29岁/男性）

希望能推出可爱颜色的主机，例如粉色之类的。（27岁/女性）

希望能发售64MB或128MB的记忆卡。（29岁/男性）

希望电池容量能够加大。（39岁/男性）

希望能在电视等显示设备上输出影像。（33岁/男性）

希望能增加对应UMD通行证的游戏。（39岁/男性）

用户满意度平均分

74.92

80～89分意见/有效回答数489票

80分 以20000日元的价格来说，实在是好用极了。记忆卡的价格再公道一点就更好了。（38岁/男性）

80分 本体的性能目前应该是掌机中最强吧，（42岁/男性）

80分 对画面性能满意，小型机器上能有这样的充实感，是其他掌机无法办到的。（31岁/男性）

80分 软件阵容开始充实起来，免费玩的网络游戏也很有魅力。还能继续飞跃。（21岁/男性）

80分 独特的操作很有趣，画面影像也很干净。希望能有更多女性向游戏！（22岁/女性）

80分 越是嫌麻烦不想打开家用机，玩PSV的情况就越多。（24岁/男性）

80分 价值远超价格，有很高的满足感。（39岁/男性）

80分 硬件本身通过数次升级，完成度已经很高。之后总之就是期待游戏的充实了。（31岁/男性）

70～79分意见/有效回答数326票

70分 终于等到可以玩的游戏差不多到齐的时候了。（30岁/女性）

70分 还有上升的潜力，期待升级补丁。（20岁/男性）

70分 记忆卡好贵。32MB快不够用了。（27岁/男性）

70分 硬件是很不错，但总觉得网络环境和软件还没有跟上。（36岁/男性）

70分 能在掌机上轻松玩到高完成度的作品真的很开心。最近都不玩PS3了。（22岁/男性）

70分 PSV将从现在开始！请继续进化吧！（19岁/男性）

70分 满意度正在缓慢增长中。（34岁/男性）

75分 希望能多多用到背面触控板。（18岁/男性）

75分 同时也在使用智能手机，但还是让我觉得"果然游戏还是应该在游戏机上玩"。（38 岁/男性）

90～99分意见/有效回答数333票

90分 出个大作就给100分。（37岁/男性）

90分 我认为这是拥有超强潜力和无限可能性的充满魅力的硬件。（27岁/男性）

90分 应该卖得更好的硬件。算上还没有完全普及开来的原因，给90分吧。（31岁/男性）

90分 硬件规格极高，能做的事情也很多。（26岁/男性）

90分 很舒适的操作感。（36岁/男性）

90分 有1台PSV就什么都能办到。（23岁/男性）

90分 可以轻松玩到高画质游戏。通过系统升级不断追加机能这一点也很棒。（25岁/男性）

90分 只要买来试试，就能确实地体会到其优点的硬件。（26岁/男性）

100分意见/有效回答数38票

100分 作为掌机正沿着正统的路线进化。（35岁/男性）

100分 不仅仅是玩游戏，通过播放视频、音乐、交流应用以及与nasne的联动功能，打造成一台容易上手的多媒体平台。（34岁/男性）

100分 能在掌机上玩到媲美PS3精度的游戏。（35岁/男性）

100分 光是充满前瞻性的高性能就令我非常满意了。如果"《怪物猎人 携带版》系列"能登陆PSV，就给200分。（29岁/男性）

洗去只面向深度玩家的硬件污名

问卷调查的对象是实际购买了PSV的用户，因此全都是实际拥有机器的人的直率意见。不满的地方比起指责硬件本体的性能，更多的是抱怨可玩的游戏还太少这一方面。另外回答者的年龄以30～40岁为中心，平均年龄约是28岁，稍稍偏高。从现状来看，大都是金钱方面有结余，已经成年的游戏FANS。

机器本身已经降价，作品阵容虽然缓慢，但也确实正在不断增加。从今往后用户层的扩大也非常值得期待。



SCEJA SVP

植田 浩先生

Hiroshi Ueda

1999年入社。统领负责营业部门与特许授权之间联系的小组。之后担任PSV日本销售战略的项目组长。

最后我们请到SCEJA的植田浩先生自身来谈谈PSV的现状与未来，包括价格调整的目的，以及今后采取的方针。另外关于3G通信的活用以及与其他硬件的连携，都整理成了关键词，请大家务必关注。

关键人物讲述

决胜价格调整秘话

——价格调整后，PSV维持着良好的贩卖趋势。新的价格是怎样决定下来的呢？

植田：众所周知，PSV发售了3G/Wi-Fi版和Wi-Fi版两个版本。其理由是为了让PSV上的种种内容与服务，能够配合用户不同的生活质量而供其使用。但是从用户处反馈的声音来看，两个版本的特性和区别似乎没有充分地传达给大家，对此我们也表示反省。

——于是就干脆让双版本价格统一了？

植田：是的。关于这次价格调整，并没有区分出3G/Wi-Fi版和Wi-Fi版，而是简单地统一成“PSV价格调整为19980日元”，希望仅仅将这一情报传达给大家。

——话虽如此，但取消双版本的差价，必然是一个重要的决断吧。

植田：关于这一点，我们内部也经历了相当长时间的讨论，不过讨论的焦点大都集中在如何对应当初支持我们3G/Wi-Fi版的用户。虽然结论听起来可能很自私，但我们决定通过不断推出新作丰富游戏阵容，以及提供更好的服务，来获取用户们的理解。

——而这些准备也在确实地进行着。

植田：今年各大第三方厂商以及我们公司，都已经预定发售一定数量的作品。日后我们会将每一款作品的情报，诚挚地带给所有用户。

3G通信究竟如何？

3G通信机能是PSV的一大特征。而这次的满意度调查中，显示出这一优势似乎并没有充分被活用起来。在这种情况下，关于3G通信机能的现况，SCEJA有着怎样的考量呢？

“near”



植田：SEGA的《梦幻之星在线2》，以及活用了“near”的《财宝公园》，都是能发挥3G通信机能的作品，我们也收到了来自用户们认为“非常便利”的反馈。但是由于我们努力不足，这一点似乎没有恰当地传达给用户们。

技术研究即将萌芽

名为“SmartAR”的技术在面向游戏开发者的开发者大会和E3展上都有展出。这是不需要特殊标记的全新AR（扩张现实）技术。像这样的技术研究不断地在水面下进行着，然而何时才能真正实用化呢？

“Miku Miku Hockey（暂名）”技术模型



植田：以前经历过参考出展的技术研究，其中部分已经作为应用和SDK（※）放出了。要说最近的话，4月27日～28日在幕张信息中心举办的“NICONICO超会议2”中的初音未来展台里，使用了“SmartAR”技术的“Miku Miku Hockey（暂名）”也有试游出展。

※SDK……软件开发套件的缩写。

PSV的"现状"与"未来"！

与PS3、PS4的联动机能

作为玩家，果然还是会在意PSV与其他硬件的联动机能。最近的游戏在玩法变得多样化的同时，人与游戏的关联性也在急剧地产生变化。在这样的大背景下，PSV、或者说PS系主机，将来会为我们提供怎样的游戏方式呢?



噬神者2

植田： 在PS3上，我们为大家提供了通过平台交互游戏机能来实现连携的方案。而PS4方面，我们预定在远程游戏的基础上，增加全新的"游戏方式"，并正为此进行着相应的准备。作为PS4的游戏体验关键词，我们将以

- 易用性（Simple）
- 直感操作（Immediate）
- 社交融合（Social）
- 多平台/服务连携（Integrated）
- 用户体验最适化（Personalized）



PS4的屏幕截图

以上5点为主轴，为大家提供更好的娱乐体验。详细情况还请等待进一步消息。

追求易用性

系统版本升级至2.12版后，网页上的影像播放，以及对应网页邮件收发之类关于网络方面机能的强化非常醒目。这种倾向今后也会持续下去吗?





植田： 既然作为掌机，就要考虑到用户能够一直将其带在身边行动。在这层意义上，今后也会追求PSV上大受好评的机能，以及易用性部分的强化。

——请谈一下今后PSV将会致力的游戏类型，以及想要扩展的用户层的情况。

植田： 今年会向游玩PSP的用户进行PSV的宣传。为此我们考虑应该将PSP上受大家欢迎的要素继承下来。

——的确，看日后的发售阵容，以多人联机游戏为主题的作品在渐渐增多呢。

植田： 大家聚在一起玩游戏的乐趣，也是PSP提供的娱乐方式之一。另外虽说不是游戏的类型，但我们对现在世界上以迅猛之势层出不穷的独立开发商和个人开发者也保持着强烈的关心。

——前些日子也公布了与Unity Technologies的战略合作。可以理解为有了向iOS和Android移植游戏，以及发售独立开发游戏的可能性吗?

植田： 是的。通过这次合作，我们能够为用户们提供更加多彩的内容，同时也预感到在这之中，将会诞生全新的游戏类型，或是令人惊讶的作品。而这一类全新的作品，相信能够拓宽我们的用户层吧。

——再加上强化与PS3和PS4家用机方面的联动。

植田： 没错。不过并不仅仅是让同一款游戏在家用家用机玩，在外用掌机玩，我们还在考虑着更大的发展空间。敬请期待。

PSVITA NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■讨鬼传


■龙之王冠


■仙境传说 奥德赛 ACE


■超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
6月					
20日	灵魂献祭	Soul Sacrifice	SCE	ACT	中文版
20日	神次元偶像 海王星 PP	神次元アイドル ネプテューヌ PP	Compileheart	AVG	日版
20日	神次元偶像 海王星 PP（PS 商店下载）	神次元アイドル ネプテューヌ PP	Compileheart	AVG	日版
20日	胜利赛马 7 2013	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	日版
20日	胜利赛马 7 2013（PS 商店下载）	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	日版
25日	胧村正	Muramasa Rebirth	Aksys	A・RPG	美版
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	日版
27日	秋之回忆 6 完全版	メモリーズオフ 6 Complete	5pb.	AVG	日版
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	日版
27日	讨鬼传	讨鬼传（PS 商店下载）	Koei Tecmo Games	ACT	日版
27日	三极姬 2 天下霸统 狮志继承者	三极姬 2 ～天下霸统・狮志の继承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	日版
7月					
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	日版
25日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスプレイズ コード：エンブリオ	Arc System Works	AVG	日版
25日	苍翼异闻录 代码：新生（PS 商店下载）	エクスプレイズ コード：エンブリオ	Arc System Works	AVG	日版
8月					
1日	灵偶异界	マインド／ゼロ	Acquire	RPG	日版
6日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	美版
22日	超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	日版
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	日版
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（e 商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦	Spike Chunsoft	RPG	日版
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	日版
29日	仙境传说 奥德赛 ACE（e 商店下载）	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	日版
9月					
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	ACT	美版
10日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	FPS	美版
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	日版
10月					
10日	创造球会 建立职业足球俱乐部吧	サカつく プロサッカークラブをつくろう!	SEGA	SLG	日版
17日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	日版
17日	救世之吻（e 商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	日版
22日	撕纸大冒险	Tearaway	ACT	AVG	美版
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origns Blackgate	Warner Bros.	ACT	美版
其他关注游戏					
2013年秋	蔷薇少女（暂名）	ローゼンメイデン（暂名）	5pb.	AVG	日版
2013年秋	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールドクラス サッカー	EA Sports	SPG	日版
2013年内	最终幻想X HD 版	ファイナルファンタジーX HD Remaster	Square Enix	RPG	日版
2013年内	最终幻想X-2 HD 版	ファイナルファンタジーX-2 HD Remaster	Square Enix	RPG	日版
2013年内	噬神者 2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	日版
2013年内	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	ACT	日版
2013年内	英雄战姬	英雄＊战姬	5pb.	SLG	日版
2013年内	尸体派对 驭血	コープスパーティー BLOOD DRIVE	5pb.	AVG	日版
2014年内	自由之战	フリーダムウォーズ	SCE	ACT	日版
未定	城堡建设者（暂名）	しろつく（暂名）	Cave	SLG	日版
未定	跨过我的尸体最新作（暂名）	俺の尸を越えてゆけ最新作（暂名）	SCE	RPG	日版
未定	终极地带 HD 版	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	ACT	日版
未定	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	日版



PS VITA
PlayStation Vita

フォトカノ Kiss



本作是PSP版《写真女友》的高清移植作，基本剧情和PSP版一致，增加了类似后日谈的甜蜜的日子和新的事件，照片拍摄更加流畅读取时间也有所减少，但是在进行游戏前务必先升级游戏到最新版本，否则容易因为BUG丢档或者无法取得部分奖杯。

文 半夏　美编 Juxi

SLG	写真女友 亲吻			必需记忆卡
	フォトカノ　Kiss			3032MB
	角川Games	2013年4月25日	日版	1人
零售版：7140日元/下载版：5800日元		无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统介绍

关于性格

游戏的一开始会要求玩家选择主人公性格，性格将会影响和女主角进行对话时的话题数量，性格数值高代表擅长该话题，会话时有3个选项，反之只有1个。基础性格只有六种，满足某些条件后逐渐增加其他性格，具体见右表：



性格	世间话(蓝色话题)	娱乐(黄色话题)	ヘルス(绿色话题)	食べ物(橘黄色话题)	恋(粉色话题)	行动(灰色话题)	出现条件
真面目	2	1	2	2	2	1	初期
お人好し	3	2	1	2	1	1	
食いしん坊	2	1	2	3	1	1	
やんちゃ	1	2	3	2	1	1	
游び上手	2	3	1	1	1	2	
エッチ	1	2	1	1	2	3	
优等生	3	2	3	2	2	1	看过1个女主角结局后
タフガイ	2	2	3	3	1	2	看过2个女主角结局后
ロマンチスト	3	2	2	1	3	2	看过3个女主角结局后
ジゴロ	2	3	2	2	2	2	看过4个女主角结局后
エロス	2	3	1	1	3	3	看过5个女主角结局后
トークマスター	3	3	3	3	3	3	取得鸭子奖励“会话の极意”

游戏说明

游戏的主要目的就是在2个月的60天时间内和某个女主角的好感度上升到6，然后一起度过学园祭，因此在和某个女主角达成共度学园祭的条件后主人公房间内的菜单就会出现“学园祭へ”的选项，选择之后可以提前结束游戏。游戏中平日在学校共有4个时间段可以自由行动，充分利用这些时间和女主角们对话提升好感度。好感度分为6级，每级分为两个阶段，进行对话、上学打招呼、触发各种事件等等都会累积好感度标志。第一阶段的好感度标志满了之后需要在地图上触发心形标志事件来提升好感度上限，每个等级的好感度标志满了之后同样需要触发心形标志事件，然后在回到家时提示好感度等级提升。好感度提升到5并且标志满了之后，需要花费一个周末和女主角约会，才会提升到6，等级6的好感度标志满了之后就会约定一起度过学园祭，可以同时和多个女主角约定，但最后只能选择一个女主角观看结局。

写真部和相片部（フォト部）

故事的开始可以选择加入写真部或者相片部，两个部门风格完全不同。写真部追求的是危危险险的性感美，而相片部追求的是青春活力之美。加入不同的俱乐部会影响整体剧情走向，加入写真部的话就会进入故事H，即故事“Happy”，会以轻松明快，又带点遐想的剧情展开。加入相片部的话就会进入故事L，即故事“Love”，是重视女生心情与内心的纯爱故事路线。最初的六个女主角的两种故事形态下，好感度事件的内容、可以拍摄的照片、最终结局都完全不同，而隐藏角色在两种路线下的内容都一样。



好感度标志

游戏中对话和事件都会获得好感度标志，心形多的将走向好き路线；音符多的将走向ナカヨシ路线；菱形多的将走向ヒタムキ路线，几条路线并不影响主线剧情，也就是说主线剧情在玩家选定参加哪个俱乐部时就已经决定了，而这几条路线不同的仅仅是辅助剧情，也就是地图上的问号事件。



流程

前往学校
↓
休息时间1
↓
午休
↓
休息时间2
↓
放学后
↓
离校
↓
睡前
↓
睡觉之后进入第二天

前往学校和离校

这两个时间段会随机出现女主角，最多每次会出现2个人，后期好感度越高的角色越容易出现。早上前往学校时遇到的角色能够随机获得一个好感度标志，下午放学的时候可以邀请遇到的角色一起走，如果对方答应就会进入会话模式，成功之后还可以提出约会邀请。注意好感度高的角色目击到玩家和其他角色一起走的话就会减少好感度标志，拒绝角色一起走的邀约不会减少好感度。

休息时间1、午休、休息时间2、放学后

这四个时间段可以在校园地图内自由行动，地图上会出现各种标志，有女主角Q版形象的表示有角色相关事件，分为心形的主线事件和问号的支线事件。没有标志的地点，进入后有可能会遇到各角色，按L键后可以查看当前课程的课表，方便寻找目标女主角。按□可以调出菜单，查看各种数据，进行存、读档等等。



睡前

睡前可以去果音房间，从这里查看各个女主好感度，还可以进行存、读档以及设定相机等行动，具体菜单见下：



选项	说明
果音	去妹妹房间查看女主对自己的评价，并回复所有兔之力，有可能遇到随机事件而不能查看和回复
寝る	进入第二天
学园祭へ	和某一女主感情发展到6级之后会出现此选项，选择之后直接跳到学园祭当天迎来结局
カメラ	相机，可以查看相册以及相机技能
セーブ	存档
ロード	读档
コンフィグ	设定，可以在这里设置拍摄方式、拍摄点数奖励的开启与关闭
ヒント	要点提示
タイトル	回到标题画面

兔之力（うさパワ-）

兔之力是主角妄想中妹妹果音变身后持有的不可思议的能力，这个能力可以让指定的女主角出现在校园中指定位置。在校园地图上按△选择使用，可以使用的兔之力个数在画面右上角表示，按方向键←和→能够调整兔之力个数，选择不同数量的兔之力起到的作用不同，具体如下：

选择兔之力个数	发生效果	说明
1	うさパワ-ラブラブシャッフル	女主角形象纸牌会进行洗牌，之后随机挑选一个
2	うさパワ-ラブラブチョイス	直接从众多女主角纸牌中选择一个
3	うさパワ-ラブラブル-レット和ラブラブチョイス	直接从众多女主角纸牌中选择一个，并在转动的附加奖励中选取一个
4	うさパワ-ラブラブル-レットプラス	直接从众多女主角纸牌中选择一个，并选择附加奖励中任意一个



附加奖励包括兔之力全回复、话题全开启、好感度种类变更、特殊服装要求。

生物钟协调会话

本作和女主角对话的模式十分特殊，被称作生物钟协调会话，在学校行动或者放学时都有机会邀请女主角进行对话，进入对话后就会看到下图界面，配合画面右上角的生物钟波状图合理选择话题的话就能增加女主好感度，最后能够成功进行“挑战（アタック）”选项。



1.气氛槽

根据所选话题是否成功该槽会有所增减，如果长时间不做选择也会令气氛槽降低，气氛槽降到最低时对话会自动结束，气氛槽越满越容易挑战成功，全满时绝对会成功，达到紫色或粉红色未满时会根据好感度随机失败。

2.悸动红心

根据所选话题红心会渐渐变满，越满其下面波状线上流动的话题速度就会越快，如果红心槽全满女主就会因为太过害羞而强制终止话题。



3.话题

对话的时候可以选择的话题，分为世间话（蓝色）、娱乐（黄色）、ヘルス（绿色）、食べ物（橘黄色）、恋（粉色）、行动（灰色）、终止（やめる）、挑战（アタック）。话题数量的多少由主人公一开始选择的性格决定，在对话中反复选择且对话成功的话题类型会升级从而增加话题数量，不过部分性格的话题无法升级。选择过一次的话题在当前对话中不能再被选择。终止（やめる）和挑战（アタック）是两个特殊的话题，前者可以强行令会话结束，后者选择后成功与否取决于气氛槽，如果成功的话可以邀请女主进行照片拍摄或者放学后约会。

4.生物钟

该条波纹表示女主的生物钟，生物钟上的话题会从右至左流动，中间的横线是一条基准线，基准线以上的话题表示女主感兴趣的话题，基准线以下的话题表示不感兴趣的。因此选择和基准线上部颜色一致的话题就能增加女主好感度，话题越靠近波纹顶端选择之后气氛槽增长就越多，要注意的是所选话题会从波纹左侧开始契合，例如有两个粉色话题在波纹上，靠近左侧的在基准线下，右侧的在基准线上，此时选择粉色话题的话会被判定为女主不感兴趣而对话失败。话题在靠近右侧边栏位置时有时会被系统认定为还未出现的话题，最好等话题离开右侧一些之后再选择。另外橘黄色和黄色非常相似，一定要注意不要选错，无法分辨颜色的玩家可以更新游戏到最新版本后在设定选择“システム”→“外れの？话题を黒く表示するON”,之后生物钟上话题就只有选择的话题会亮起，其他均为黑色，这样做的好处是可以选定一个颜色话题等它升到最高之后马上选择，但是也容易错过一些更改话题的时机。在进行2~3次成功的会话后，根据其结果会奖励一枚好感度标志。



节奏游戏

放学后和女主角的对话成功进行约会邀约时，有一定几率会和女主角一起去卡拉OK；学园祭时，女主角有可能会和主角去魔女喫茶店，这时会进行一个节奏迷你游戏。根据画面中央的提示，在圆圈和镜头即将重合时按下对应方向键+R键就可以成功取得判定。在约会时间是根据最后综合判定结果，可以选择加好感度标志0～3个。



关于摄影

游戏中拍照分为抓拍和摆拍，在发生特殊事件的时候可以选择抓拍，能够拍到角色很多摆拍时无法拍到的姿势和表情，但是抓拍有时间限制，在画面下方有时间条，一定要在时间流逝前完成拍摄，不然就会自动取消拍摄。在生物钟协调会话成功后就可以对女主角进行摆拍，首先要选择拍照姿势，姿势最开始只有站立一种，随着好感度的增加姿势种类也会增加，但要注意由于女主角穿着以及受周围气氛影响，好感度不够的女主角会拒绝一些姿势的拍摄。不同的姿势会使画面右上角悸动红心槽增加，连续选取太过让人害羞的姿势也是会把女主角吓跑的哦。游戏中的照片并不会自动保存在PSV记忆卡中，需要在**カメラ→フォトデ－タ**中选择照片之后按R键进行SS化才会储存到记忆卡中。

选择好姿势之后就会进入移动模式，可以在这里接近女主角，选择拍摄方向，操作如下：

按键	作用
L	进入拍照模式，长按进入镜头选择
↑/↓	快速对准目标
摇杆	移动
△/×	视点向上/下移动
○	给女主指示
START	呼出菜单



镜头位置选好后按L可以进入镜头模式，在这里可以拉近镜头焦距，做最后的调整，具体操作如下：

按键	作用
R	拍摄
L	回到移动模式，长按进入镜头选择
↑/↓	拉近、拉远镜头
摇杆	移动镜头
×	取消、退出
△	调整焦距标准
○	给女主指示
START	呼出菜单

照片评价

拍摄照片之后会得到相应评价，主要分为：Beautiful、Erotic、Duck、Bad四种。以女主角整体或者脸部为中心的照片大多会获得Beautiful评价，以女主角下半身、胸部等敏感部位为中心的照片大多会获得Erotic评价，而在画面中间隐藏着许多不起眼的呆毛鸭子玩偶，如果舍弃女主角拍摄以它们为中心的照片就会获得Duck评价。照片评价在800以上为拍摄得很不错的照片，Beautiful评价800以上拿给女主角看之后会增加2个好感度标志。评价在500以下为拍摄得比较失败的照片。将失败照片或者Erotic评价照片给女主角看会减少好感度。鸭子照片比较特殊，后文会详细说明。

获得高评价有几点需要注意，第一，一般情况下离拍摄体越近，背景留白越少评价越高，不过合理进行画面布局的话即使女主角入镜很少也能取得较高评价。第二，拍摄的角色越多评价越高，在某些特殊事件中可以拍摄几位女主角的合照，一定要尽量把她们都拍进去。第三，注意抓住女主角的姿势、表情变化，在拍摄过程中女主角经常会变化表情，或者改变姿势，例如趁她们将手从胸口拿开的一瞬间拍摄，Erotic的评价就会比较高。最后是和女主角的好感度，好感度越高，越容易拍出高评价的照片，反之不管拍摄得多么好，如果和女主角好感度不够，评价就不会很高。

评价奖励

拍照照片得到的评价会自动进行累计，累积到一定数量会开启评价奖励，在校园地图时部室会有相机图标显示，进入之后和团长对话就能获得评价奖励技能，部分技能可以在设定中设置是否开启。由于评价奖励是系统存档，即使是读取旧档拍摄过的点数也已经算进去，因此初期可以在某些能拍摄的事件前存档，然后利用事件刷取高评价点数，快速开启各评价奖励。

Beautiful

技能名称	效果	所需点数
悠久の会话	和女主角对话时时间限制延长	8000点
话しかけ上手	邀请女主角对话时对方不容易拒绝	15000点
会话コツ	话题升级所需成功回数减少	25000点
大胆な心	选择拍照姿势时女主角不容易拒绝	40000点
人气者	上学和放学时更容易遇到女主角	60000点
诱い上手	对话后进行挑战更容易成功	80000点
ふたりの世界	在选择姿势时女主角容易忽视外界环境	100000点
耻ずかしさ半分	悸动的红心每次增加变为原来一半	150000点
恋人の触れあい	会话中选择触れる后可以触碰角色胸部	200000点
フォト部の魂	自由摄影中追加かつみ	300000点

Erotic

技能名称	效果	所需点数
ステルスム－ブ	拍摄时女主角遮挡的几率减少	5000点
チャンスアイ	抓拍的时间限制增加	10000点
モアセッション	增加2次拍照机会	17000点
スピ－ドスタ－	拍照时移动速度增加	25000点
ハイパ－ズ－ム	镜头拉近的距离增加	35000点
ハイアングラ－	可以从更高的位置拍摄照片	50000点
カラフルワ－ルド	拍摄时可选择其他镜头种类	70000点
ロ－アングラ－	可以从更低的位置进行拍摄	90000点
レンズマスタ－	拍摄时可选择的镜头种类更多	120000点
コスプレハンタ－	自由摄影中追加アリス	200000点

Duck

技能名称	效果	所需点数
うさパワ－プラス	有时使用兔之力不会减少	1000点
もっと色っぽく	拍照时可以选择的表情种类增加	3000点
浜边の思い出	自由拍摄中地点追加海边	6000点
カラオケマスタ－	主菜单中追加リズムフォトセッション	9000点
ミミマニア	自由拍摄中追加可选饰品	12000点
ラビィコスチュ－ム	自由拍摄和节奏游戏中追加兔子COS服	15000点
绘画の极意	性格可以选择“ト－クマスタ－”	20000点
どこでもSS	在“イベント回想”可以随时截图了	25000点
危ない水着	自由拍摄中追加危ない水着，一部分的事件也会……	30000点
放课后フォトレッスン	自由拍摄中追加喜多川老师	37500点

呆毛鸭子（アホ毛あっぴ）

在校园场景中隐藏着许多呆毛鸭子，鸭子会出现在每个场景固定的4个位置，拍摄评价分别为250、500、750、1000。拍摄过一次的鸭子会消失，在所有场景的鸭子都拍摄完成后鸭子们会复活，可以反复拍摄，鸭子的拍摄情况可以在菜单カメラ→ステータス按L键查看。校庭分为校庭和テニスコート两个部分，后者可以在放学后使用兔之力让新见遥佳穿着特殊服饰网球服后进入对话并拍照。本作拍摄鸭子没有必须的技巧，任意姿势都可以移动后找到鸭子位置，有的姿势可能移动范围有限，可以换其他容易找到的位置再挑战。注意拍摄鸭子时不能让女主角入镜，如果女主角入镜会被自动算为其他评价，可以使用拉近镜头、移动等方式把女主角排除在照片之外，给女主角看鸭子评价的照片会随机获得好感度标志。



场地	250	500	750	1000
1年教室	教室后侧鞋柜上	教室后侧角落里扫橱柜顶	教室前侧左端书架下层	从讲坛方向看中央桌子的书箱里
2年教室	左侧中央窗户里	教室后方右侧留言板上	右侧靠近讲台的窗子最上方柱子旁	教室前门下门框
3年教室	前方左侧书架上	教室后方垃圾桶之间	教室后方扫除柜子和墙之间	教室前方钟表下咖啡色箱子
廊下	走廊上	墙壁紧急按钮上	教室名牌背面	楼梯扶手上
图书室	左侧窗边桌子上	还书受理台上	书架之间的地面上	书架底端
家庭科室	教室桌子上	教室后侧锅里	教室前侧桌子上的铁盆中	250点鸭子所在桌子的下方
保健室	床边桌子上	入口处的架子里	床附近椅子角落	入口附近红色花旁边
体育馆	舞台上方校徽上	右手侧篮球架上	正对舞台大门处天井上铁架	舞台上左侧角落
プール	水池下水梯子处	跳水台方向水面	上下水池对面井盖右侧栏杆处	跳水台旁较远一侧围墙里
校庭	右手边足球门前	铁网上方	校舍对面铁网下方	校舍方向照明灯上方
テニスコート	网球场地中央	网球场角落的铁架上	教学楼方向树上	教学楼反方向的树上
食堂	结账台天花板附近	桌子上	食堂入口附近地面	窗边桌子边的椅子上
中庭	喷水上	喷水池深处树下	垃圾箱一侧的花坛中	喷水池后树上
校舍里	连廊上方棚顶	校舍上方	体育馆附近地面	绿色架子上方栏杆处
屋上	椅子下	喇叭柱子底下	正门方向的花坛中	喇叭里面

特殊事件

在校园地图上有时会出现问号事件，这些是一些特殊事件，具体分为以下几种：

神风事件

大多发生在中庭，有风吹过使女主角裙摆飞起，快速抓拍能够得到评价很高的照片哦。不同女主角的神风事件需要在不同的路线的不同好感度分支下才能触发，具体可参考下表。需要注意有时触发了其他女主角的主线剧情或者好感度剧情使她们的图标出现在校园内地图上的话，有可能会占据神风事件发生的地图，最好赶紧触发掉，给神风事件创造发生条件。触发全部神风事件可以解锁一个奖杯。

女主角	路线	好感度等级	好感度分支	时间	地点
新见遥佳	H	6	スキ	昼	中庭
	L/H	4	スキ	放	中庭
室户亚岐	H	5	スキ	昼	中庭
早仓舞衣	H	6	ナカヨシ	昼	中庭
	H	4	スキ	放	食堂
实原冰里	H	6	ヒタムキ	昼	中庭
	L	5	ヒタムキ	放	校庭
间咲ののか	H	6	ナカヨシ	昼	中庭
	H	5	ナカヨシ	休2	中庭
柚ノ木梨奈	H	6	スキ	昼	中庭
	H	5	ヒタムキ	放	中庭
深角友惠	L/H	6	スキ	昼	中庭
果音	L/H	6	スキ	昼	中庭
	L/H	3	スキ	放	校庭
大谷桃子	L/H	6	スキ	昼	中庭
内田有子	H	5	–	–	校门前



蒙眼事件

和女主角好感度达一定程度就会发生蒙住眼睛事件，可以从胸部、声音进行分辨，具体可参考下表：



女主角	路线	好感度等级	好感度分支	时间	地点
新见遥佳	L	3	ヒタムキ	休2	体育馆
室户亚岐	H	6	スキ	放	プ–ル
早仓舞衣	L/H	6	スキ	放	プ–ル
实原冰里	L	6	スキ	休1/昼/休2	2年教室
间咲ののか	L/H	6	スキ	休2	屋上
柚ノ木梨奈	H	5	スキ	休1/昼/休2	体育馆
深角友惠	L/H	5	ナカヨシ	休2	廊下
果音	L/H	6	ヒタムキ	放	屋上
大谷桃子	L/H	6	–	放	屋上

遗失物品事件

主角有时会捡到女主角们留下的遗失物品，根据女主角平常的喜好进行推断，选择正确的主人还给她就能提升好感度，具体如右：

女主角	遗失品
新见遥佳	携带クリ–ナ–
室户亚岐	アホ毛あっぴ～のシャ–ペン
早仓舞衣	ハンカチ
实原冰里	携带用ヘアブラシ
间咲ののか	サンオイル
柚ノ木梨奈	蜜蜡(キャンドル)
深角友惠	ブックカバ–
果音	英单语帐
大谷桃子	铅笔削り

甜蜜的日子（ラブラブデイズ）

甜蜜的日子是本作全新追加的内容，在和单一女主角一起度过学园祭后，就会开启这个女主角在这个路线下的“甜蜜的日子”，注意和多名女主角约定一起参加学园祭的话就不会开启，在攻略多名女主角前记得存档。甜蜜的日子可以在主菜单选择进入，类似于后日谈，描述了女主角和主人公两个人成为恋人后幸福的一周生活。在一周内将女主角好感度提升到3就可以迎来周末约会，取得女主角甜蜜日子的结局。

部长任务（部活ミッション）

在甜蜜的日子里进入部室就可以接到部长任务，部长任务共四次，拍摄符合要求的照片之后回到部室汇报后就会接取下一个任务，四个任务都完成后主角会被任命为下一届部长，自由拍摄模式解锁相关俱乐部的泳衣，同时解锁奖杯。

路线	任务1	任务2	任务3	任务4
フォト部	女主角制服Beautiful评价800以上的照片	女主角体操服Beautiful评价800以上的照片	女主角围裙Beautiful评价800以上的照片	女主角泳衣Beautiful评价800以上的照片
写真部	女主角体操服Erotic评价800以上的照片	女主角泳衣Erotic评价800以上的照片	女主角制服Erotic评价800以上的照片	女主角围裙Erotic评价800以上的照片



隐藏相册（シークレットラブアルバム）

在甜蜜的日子中某些时间进入地图会发生抓拍事件，抓拍到女主角后可以得到一个隐藏相册，会随机被部员妨碍拍摄，可以提前存档，发生妨碍之后读档解决。每个女主角的隐藏相册出现时机可参考下表，如果某天没有触发隐藏相册事件可能是星期不对，不妨将时间推进一下之后再尝试。隐藏相册和拍照奖励点数一样属于自动存档，因此可以在一天之内反复读档触发所有事件，触发一个女主角的所有隐藏相册之后就可以解锁奖杯。

新见遥佳

时间	场所
休1	校舍里、体育馆
昼	中庭、图书室、家庭科室
休2	教室、校庭、プ-ル
放	廊下、屋上、食堂、保健室

室户亚岐

时间	场所
休1	体育馆、校舍里、廊下
昼	中庭、图书室、家庭科室
休2	教室、校庭、保健室、食堂
放	プ-ル、屋上

早仓舞衣

时间	场所
休1	校舍里、教室、校庭
昼	家庭科室、图书室、食堂
休2	体育馆、屋上、プ-ル
放	中庭、廊下、保健室

实原冰里

时间	场所
休1	体育馆、プ-ル、屋上
昼	家庭科室、校舍里、图书室
休2	校庭、中庭、食堂
放	保健室、廊下、教室

间咲ののか

时间	场所
休1	プ-ル、体育馆、校庭
昼	家庭科室、中庭、校舍里
休2	保健室、教室
放	廊下、图书室、屋上、食堂

柚ノ木梨奈

时间	场所
休1	2年教室、体育馆
昼	图书室、中庭、家庭科室
休2	プ-ル、食堂、校舍里、校庭
放	廊下、保健室、屋上

深角友惠

时间	场所
休1	2年教室、体育馆
昼	廊下、家庭科室、食堂
休2	中庭、校舍里、校庭、プ-ル
放	屋上、保健室、图书室

果音

时间	场所
休1	体育馆、屋上、校舍里
昼	图书室、保健室、家庭科室
休2	プ-ル、校庭、1年教室
放	中庭、食堂、廊下

大谷桃子

时间	场所
休1	3年教室、校庭、校舍里
昼	屋上、食堂、图书室
休2	体育馆、廊下、プ-ル
放	保健室、中庭、家庭科室



奖杯说明

奖杯列表

 ファインダ-の向こうのキミに…恋をした  白金
取得条件：获得全部的奖杯

 フォト部へようこそ!  铜杯
取得条件：第一次加入フォト部

 来たな、写真部!  铜杯
取得条件：第一次加入写真部

 あの子と会话をしたぞ!  铜杯
取得条件：第一次进行生物钟协调对话

 あの子の写真を撮ったぞ!  铜杯
取得条件：第一次拍摄女主角

 デ-トが待ち远しい  铜杯
取得条件：第一次约定和女主角约会

 はじめてのデ-ト  铜杯
取得条件：第一次在休息日和女主角约会

 学园祭が待ち远しい  铜杯
取得条件：第一次和女主角约定一起参加学园祭

 只今より、光河学园学园祭を开始します!  铜杯
取得条件：第一次去学园祭

 なつのおわりのはじまり  铜杯
取得条件：玩到还剩最后一周时间

 彼女ができました!  铜杯
取得条件：和女主角彼此喜欢

 小さいころから、ずっと好きだったよ  铜杯
取得条件：完成新见遥佳的故事L

 私は…变わってないよ  铜杯
取得条件：完成新见遥佳的故事H

 大好きって言いたかった…  铜杯
取得条件：完成室户亚岐的故事L

 待ってる…  铜杯
取得条件：完成室户亚岐的故事H

 谁よりもきれいだよ  铜杯
取得条件：完成早仓舞衣的故事L

 2人でつかんだラブ  铜杯
取得条件：完成早仓舞衣的故事H

 星降る丘にて…  铜杯
取得条件：完成实原冰里的故事L

 写真は…ウソつかないですね  铜杯
取得条件：完成实原冰里的故事H

 思い出の河原にて  铜杯
取得条件：完成间咲ののか的故事L

 恋の果し合いの行方  铜杯
取得条件：完成间咲ののか故事H

 ひまわりの前で…  铜杯
取得条件：完成柚ノ木梨奈故事L



お弁当デ-と新入部员 铜杯
取得条件：完成柚ノ木梨奈故事H

远く离れても… 铜杯
取得条件：完成深角友惠的故事

初めてのラブレタ- 铜杯
取得条件：完成果音的故事

最后の愿い… 铜杯
取得条件：完成大谷桃子的故事

俺の青春ラブスト-リ-はこれからだ 铜杯
取得条件：在学园祭和部长对话

周りから见れば、恋人同士に见えますよ? 铜杯
取得条件：和成田瑠宇一起参加学园祭

ようこそ、ステルスワ-ルドへ 铜杯
取得条件：和内田有子一起参加学园祭

《奇迹》神の息吹 铜杯
取得条件：第一次看到神风事件

ブラインドアタック! 铜杯
取得条件：第一次被人蒙住眼睛

はじめてのおつかい 铜杯
取得条件：第一次找到谁的遗失品

褐色へのいざない 铜杯
取得条件：第一次劝说女孩晒黑

スク水ハンタ- 铜杯
取得条件：第一次拍摄女主角穿学校泳衣的照片

ブルマハンタ- 铜杯
取得条件：第一次拍摄女主角穿体操服的照片

ミスタ-メトロノ-ム 铜杯
取得条件：节奏游戏达到1000点

もっと一绪に居たいから 铜杯
取得条件：第一次和女主角进行放学后约会

ハ-トブレイカ- 铜杯
取得条件：在生物钟协调会话时令女主角心跳过快

フォト部のこと、よろしくね 铜杯
取得条件：在甜蜜的日子完成红林部长提出的所有任务

ポ-トレ-ト大尉を名乘るがいい! 铜杯
取得条件：在甜蜜的日子完成九堂部长提出的所有任务

オ-ルアバウトヒロインズ 铜杯
取得条件：在甜蜜的日子收集一个女主角的全部秘密照片

美の化身 银杯
取得条件：Beautiful点数达999999

マスタ-・オブ・エロティック 银杯
取得条件：Erotic点数达999999

黄色い恶魔 银杯
取得条件：Duck点数达999999

《大奇迹》神の咆哮 银杯
取得条件：看过所有的神风事件

恋の迷い人 银杯
取得条件：和4个以上的女主角同时达到LV6以上

フォト部マスタ- 金杯
取得条件：加入フォト部看过所有女主角的结局

写真部マスタ- 金杯
取得条件：加入写真部看过所有女主角的结局

ラブラブマスタ- 金杯
取得条件：和所有女主角享受过2种不同的甜蜜日子

难点奖杯说明

周りから见れば、恋人同士に见えますよ? /ようこそ、ステルスワ-ルドへ

成田瑠宇和内田有子属于隐藏角色，她们不会在校园地图出现，只有不断进入部室才能触发和她们相关的事件，两个人分别对应相片部和写真部，只有在指定路线才能触发她们的事件。一般每周可以触发一次，持续触发到第二个月快结束前就会收到学园祭邀约，进入学园祭后选择和她们对话就可以解锁奖杯，她们没有甜蜜的日子。



恋の迷い人

奖杯要求和4名角色同时达到友好度6，由于友好度从5升级到6需要耗费一个周末进行约会，因此在学园祭前至少需要4个周末的时间。最好从游戏一开始就锁定目标，反复利用4格兔之力选定女主角并选择兔之力全回复，快速提升女主角好感度等级，舍弃一些分支事件。在26日之前4名角色好感度等级分别至少要达到5433，第一个月最后一个周末至少保证有一名角色开启约会，这样进入第二个月后的周末时间都用来和其他角色约会，在学园祭前就能全部达到6级。需要注意的是同一周不能同时和两个女主角约会，如果约会时间相撞会令拒绝的那个人的好感度标志全部消失。可以选择将几个女主角的好感度全部提升到5之后，只触发一个人5升6的心形事件，其他人的暂时不触发，待约会结束后开始新的一周再触发。同时利用这一周时间将已经提升到6的角色继续提升好感度，让将4个人的6升7的心形事件全部出现在地图上后存档，再分别触发事件，进入学园祭，就可以解锁4个人的甜蜜的日子和4个结局奖杯。

フォト部のこと、よろしくね/ポ-トレ-ト大尉を名乘るがいい!

完成一次部长任务就能解锁，部长任务具体可以看前文说明，推荐写真部选择新见遥佳来触发，因为她的好感度升级事件刚好符合任务要求，要保证拍摄时都取得Erotic评价800点以上，另外她的围裙服在中午休息时间的家庭料理室可以看到，对话之后进入摆拍之后能够轻松完成任务。

ミスタ-メトロノ-ム

节奏游戏在升级游戏到Ver1.02版本之前的难度相当变态，要保证完美非常困难，升级游戏之后官方调整了难度，相对比较好获得。不一定在游戏内，在主菜单的节奏游戏模式下达到1000点也能取得，歌曲《フォトグラフメモリ-》的速度比较缓慢，推荐使用这首歌曲取得奖杯。

討鬼伝

TOUKIDEN

由 Koei Tecmo Games 开发的和风狩猎大作《讨鬼传》将于6月27日发售。当玩家们看到本篇文章时，相信已经离发售日不远了。各位是否已经有购买计划了呢？还不了解这款作品的玩家，如果有些兴趣，不妨赶紧下载一个试玩版，然后参照本篇“劲作”体验一下，说不定能触动你的心弦哦。

文 白菜 美编 咕噜

ACT	讨鬼传（试玩版）			需记忆卡
	讨鬼传 アクション体验版			354MB
	Koei Tecmo Games	2013年5月8日	日版	1～4人
	零售版：-/下载版：免费	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

基本操作	
按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆／方向键	调整视角
□	攻击1
△	攻击2
○	武器特殊技
×	回避、受身、拾取、祈祷
△+○	鬼千切
□+×	独特攻击
L	【短按】视角复位／【长按】锁定、解除锁定
R	魂振、鬼祓、跑动
SELECT	鬼目
START	调出菜单
触摸屏	地图放大缩小
背面触摸板	设定△+○、□+× 的快捷键

系统详解

进入游戏后可以看到“**はじめから**”、“**つづきから**”和“**各种设定**”三个选项。前两者是重新开始游戏和读取存档，而“各种设定”中可以进行一些关于游戏操作的设定，包括调整视角的操作方向、视角复位的速度以及音乐的大小。其中要注意“**システム设定**”一项下的“**背面パッド右上／左下**”可以开启鬼千切和独特攻击的背触板快捷键，如果玩家有自信不会误触，那么可以尝试一下。

©コーエーテクモゲームス

选择“**はじめから**”重新开始游戏的情况下，首先要进入“人物设定”界面。试玩版能够设定角色的姓名、性别、装备颜色和声音，注意装备的外观是无法改变的。设定完成后即可进入“**モノノフ假设本部**”界面，正式开始游戏。

本部界面下分为“**シングル专用任务**”（单机任务）、“**マルチ推奨任务**”（联机任务）、“武器指南”和“战斗解说书”四个模式可以选择。第一次进行游戏的玩家，推荐先进入后两种模式学习游戏的基本操作。习惯了操作之后，就可以选择前两种模式正式开始游戏了。

单机任务（シングル专用任务）联机任务（マルチ推奨任务）

※选择联机任务时会询问是多人线下联机还是单人游戏，按照需求选择即可。

选择这两个模式后会进入整备界面。整备界面下右侧可以确认当前选择任务、同行伙伴、武器选择和御魂类型的情报。左侧分为五个选项（联机模式下只有四个），分别是“任务受注”、“武器装备”、“**ミタマ**装着”、“战斗解说书”（联机模式下没有该选项）和“出击”，设定完毕后选择“出击”即可开始任务。

任务受注

下表是体验版中可以选择的所有任务与具体情报。选定任务后需要选择同行者，试玩版中只有三名同行者可供选择，分别是樱花（太刀／防属性御魂）、那木（弓／愈属性御魂）和富岳（手甲／攻属性御魂），可以根据自身使用武器和御魂的特点来进行搭配。试玩版提供的任务之中，后四个任务都是BOSS讨伐任务，其中最后两个任务更是要讨伐多体BOSS：“**对なす**鬼蜘蛛”和“恶鬼狂乱”中，将第1只**ミフチ**的血量打至30%左右就会出现第2只；而“恶鬼狂乱”中将两只**ミフチ**全部消灭后，才会出现最后的**ゴウエンマ**。

任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
地を这う钝兽	ノヅチ5体讨伐	★	60分	120	「雅」の领域	3人
四つ足の侵蚀者	ササガニ15体讨伐	★	60分	180	「武」の领域	3人
速攻任务：百鬼夜行（单机限定）	ガキ100体讨伐	★★	5分	210	「雅」の领域	1人
速攻任务：蜘蛛竞争（联机限定）	ガキ10体讨伐	★★	5分	600	「雅」の领域	3人
ミフチを讨て！	ミフチ1体讨伐	★★	60分	300	「雅」の领域	3人
狱炎の“鬼”	ゴウエンマ1体讨伐	★★	60分	300	「武」の领域	3人
对なす鬼蜘蛛	ミフチ2体讨伐	★★★	60分	600	「武」の领域	3人
恶鬼狂乱	ミフチ2体、ゴウエンマ1体讨伐	★★★	60分	900	「武」の领域	3人

武器装备

选择任务中使用的武器。游戏一共设定了六种武器，除了太刀、手甲、锁镰和弓外，还有双刀和长枪，不过在试玩版中只能体验前四种。各种武器有着不同的攻击属性，知晓BOSS的部位弱点属性后用对应的属性武器进行讨伐是基础。

太刀

攻守平衡的"斩"属性武器，攻击范围和速度都比较理想。靠近BOSS时首先以速攻击试探，如果BOSS有大动作，就赶快回避，如果没有大动作，就顺势取消出强攻击。当BOSS陷入硬直后，3段蓄力的真空斩有相当不错的伤害，找准机会的话一定不要忘记。当BOSS倒地陷入长时间硬直后，立刻开启残心，然后重攻击和3段蓄力真空斩之间用翻身斩相互连接，可以让输出效率最大化。当熟悉了BOSS的攻击手段后，平时也可以开启残心，然后用翻身斩来代替回避进行位移和连接攻击输出，从而将太刀的输出效率发挥到极致。

操作	行动	说明
□	速攻击	4段攻击，可以与强攻击进行组合
△	强攻击	3段攻击，可以与速攻击进行组合
□+×	翻身斩	一边移动一边出刀的斩击，在回避的同时进行攻击。能够与速攻击和强攻击相互取消，但是需要消耗气力槽。
长按△后放开	真空斩	蓄力后放出冲击波斩击的真空斩，可以3段蓄力，威力逐渐增大。使出真空斩后追加输入△可以进行追加强攻击。注意虽说名为冲击波，但判定距离差不多只有两个刀身，并不是飞行道具。
○	特殊技・残心	按○发动后进入"残心"状态，太刀上缠绕着蓝色气场。残心状态下气力槽徐徐消耗，所有攻击附加刀伤效果。一直攻击同一个部位，则该部位的刀伤会逐渐累积变深。残心状态中再次按○或气力槽耗尽时，角色会进行"纳刀"，此时根据残心状态下造成刀伤的数量与深浅进行追加伤害。
△+○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏横斩，判定距离约两个刀身，对杂兵一击必杀，对BOSS则一击破坏部位。

手甲

极近距离的高攻高防"碎"属性武器。靠近BOSS后第一件事应该是给部位上赤热打击的降防效果(BOSS没有空隙的话，不用刻意追求3段蓄力)，让队友也能高效输出。通常攻击的JF技需要练习，这大幅关系到手甲的输出效率。由于手甲的回避距离非常短，因此取消招式和防御更多的时候要依赖不动构，但注意这招只能防御前方的攻击，被BOSS绕背了要赶快跑掉。当BOSS陷入硬直后就可以追求3段蓄力的赤热打击，而当BOSS倒地后则更是要立刻上3段蓄力的赤热打击降防，然后取消百烈拳做最大输出。注意百烈拳一边打要一边看BOSS的起身，如果出现起身动作，要立刻终止百烈拳，否则收尾的高威力一击很可能打空，这样就不划算了。

操作	行动	说明
□	通常攻击	4段攻击，前3段可以取消出赤热打击。攻击命中前的瞬间输入□键成功的话，该次攻击必定形成会心一击。
△	赤热打击	命中的部位会变红，防御力降低。可以3段蓄力，蓄力后增加威力和降防效果。
□+×	不动の构え	防御架构，按住不放可以维持，徐徐消耗气力槽。构中受到伤害大幅降低，且能够最速转入攻击。
○连打	特殊技・百烈拳	强烈的双拳连续攻击，命中次数越多，攻击的速度会越快，最后一击的伤害也会越高。攻击时消耗气力槽。
△+○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏震地攻击，注意判定距离较小，对杂兵一击必杀，对BOSS则一击破坏部位。

锁镰

中距离牵制"碎"属性与近距离攻击"斩"属性武器。中距离的分铜攻击虽然安全但缺乏伤害，贴身距离的镰攻击输出又稍慢。然而这个武器有一个名为瞬迅印的灵魂招式，开启之后不断用分铜射出和空中版本镰攻击相互取消，可以达到超高的输出。而且1.01版本更新后空中也可以使出**飞び退き打ち**，一旦看到BOSS有反击的迹象，立刻使用**飞び退き打ち**就可以离开危险区域。掌控得好的话是非常灵活且强力的武器。

操作	行动	说明
□	分铜攻击	中距离的4段攻击，可以取消出镰攻击。
△	镰攻击	贴身距离的3段攻击。从分铜攻击取消而来的情况下，第1段攻击会大幅向前跳跃。
□+×	飞び退き打ち	将秤砣砸地后大幅后撤的招式，用来拉开距离，消耗气力槽。注意攻击判定并不长。
长按□后放开	分铜射出	将秤砣掷出攻击敌人，可3段蓄力，消耗气力槽。命中后自动跳至敌人面前（输入左摇杆↑方向为高空跳，输入左摇杆↓方向则不会移动）。在空中再次输入△键可进行空中版本的镰攻击，蓄力后威力增大。
○	特殊技・瞬迅印	按○发动后进入"瞬迅印"状态，双手缠绕着蓝色气场。瞬迅印状态下气力槽徐徐消耗，所有△键的镰攻击后输入□键均可派生"分铜射出"（包括"分铜射出"后追加的空中镰攻击）。
△+○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏技，输入指令后进入主视角瞄准，再次按下□／△键或一定时间后发动类似分铜射出的攻击。对杂兵一击必杀，对BOSS则一击破坏部位。

弓

试玩版中惟一的"突"属性武器。虽然说是远距离攻击武器，但实际上站得太远的话反而影响输出效率，与BOSS的距离最好保持在中距离稍远一点点的位置，理想的状况是只要稍稍调整准心就能让△△△的番**え**攻击和3段蓄力印付加攻击全数命中。BOSS战时不要浪费时间去使用通常攻击，直接先用3段蓄力印付加攻击给BOSS上咒印，然后再以咒矢将咒印全部引爆，造成大伤害。由于这两招都会消耗气力，因此管理气力槽比较重要。当气力吃紧的时候，上了咒印之后换成用△△△的番**え**攻击来攻击，也是很有效率的打法。使用弓时因为经常要调整准心，因此一般不会锁定BOSS。但是记住一旦BOSS发生大幅度位移后，不管是蹲射还是走射，先锁定BOSS然后再取消调整准心，绝对是最快找到目标的方法。不过在面对双BOSS或者自带杂兵的BOSS时，要有先锁定BOSS再拉弓的习惯，否则可能会射中不想攻击的目标。

操作	行动	说明
□	通常攻击	直线轨迹，能够轻易命中锁定敌人。连续输入可以实现连射。按住不放可以3段蓄力，消耗气力槽提升威力。通常攻击为走射，蓄力时左摇杆控制人物移动，方向键调整准心。
△／△△／△△△	番え攻击	抛物线轨迹，不会根据锁定的敌人来调整弓矢飞行的距离，因此最好是拉弓后蓄力（虽然会消耗气力槽）自行调整准心。在射出前按△键重新拉弓会增加射出箭矢的数量。△是一支箭射中地面形成中距离范围冲击波攻击，△△是5支箭进行远距离排射，△△△是数支箭射中目标后再次进行高威力的中距离乱射攻击。番え攻击为走射，蓄力时左摇杆控制人物移动，方向键调整准心。
□+×	印付加攻击	抛物线轨迹，不会根据锁定的敌人来调整弓矢飞行的距离，因此最好是拉弓后蓄力（虽然会消耗气力槽）自行调整准心。可以2段蓄力，但最远飞行距离不如上面两招。为命中的目标增加咒印，之后任意攻击命中咒印后追加伤害。不蓄力为一支箭，1段蓄力3支箭，2段蓄力5支箭。印付加攻击为蹲射，蓄力时无法移动，左摇杆和方向键均为调整准心。
长按○后放开	特殊技・咒矢	直线轨迹，能够轻易命中锁定敌人。画面上出现锁定圆圈，被锁定后的敌人身上会出现"射"之印记，此时放开○键则射出追踪箭矢，必定命中被锁定的敌人。拉弓中会不断消耗气力槽。锁定圆圈每锁定一个目标会消耗一定气力，而对同一目标最大可以锁定三次（就是说锁定三次后会有三支箭攻击同一个目标）。另外被咒矢命中的敌人身上若带有咒印，则会追加高威力的爆炸。但要注意近距离的情况下无法锁定目标，抑或是会出现无法命中已经锁定过的近距离目标的情况。咒矢为蹲射，蓄力时无法移动，左摇杆和方向键均为调整准心。
△+○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏技，输入指令后进入主视角瞄准，再次按下□／△键或一定时间后射出直线轨迹的箭矢。对杂兵一击必杀，对BOSS则一击破坏部位。鬼千切为蹲射（虽然看起来是站着的），蓄力时无法移动，左摇杆和方向键均为调整准心。

ミタマ装着

选择装备的御魂(ミタマ)，在这里可以查看御魂的技能、魂振能力和历史传说。在战场中按START键调出菜单，选择"能力"也能够再次查看。所谓"御魂"，就是类似于辅助装备的要素。体验版可以试用四种御魂，分别对应"攻"、"防"、"愈"和"隐"四种战斗风格。不同的御魂和战斗风格给予玩家使用"魂振"的效果不同，装备后获得的技能也有所区别。

装备御魂后可在战斗中使用"魂振"(タマフリ)这一指令。首先按住R键进入鬼祓状态，画面右下角会出现当前装备御魂对应的魂振能力，接下来按住R键不放再按下对应的功能键，就能发动对应的魂振能力了。注意魂振能力有冷却时间，不能连续发动，特别是R+○发动魂振属于大招的范畴，冷却时间极长，一定要用在刀刃上。而且一次任务中能发动的魂振次数有限，只能通过散发无色气场的地祇石来进行回复。

御魂的选择对于战局会起到重要的影响：攻御魂在BOSS陷入硬直时，能够瞬间让输出最大化；防御魂倾向持久战和顶着BOSS硬上的打法(例如可以顶着魂餐状态打)；隐御魂能够降低BOSS部位的防御力，以及强制停止其行动，为队友创造安全输出与安全回复的机会；而愈御魂是超强的奶妈，能够最大限度避免出现团灭的意外，是最为稳定的御魂。以下介绍试玩版中四种御魂的详细情报。



源赖光		
战斗风格	特殊效果	
攻	长按 R 键提升气力槽回复速度	
技能	效果	
攻击上升・中	攻击力中幅度提升	
武器槽上升・中	武器槽蓄积速度中幅度提升	
防御力上升・小	防御力小幅度提升	
魂振	名称	效果
R+□	浑身	一定时间内提升攻击力
R+△	吸生	一定时间内攻击带体力吸收效果
R+○	军神招来	一定时间内攻击全部变为会心一击，攻击属性为“万能”
R+×	治愈	回复体力

土方岁三		
战斗风格	特殊效果	
防	长按 R 键积蓄防御槽，防御槽可以抵御受到的伤害	
技能	效果	
防御力上升・中	防御力中幅度提升	
体力上升・中	体力中幅度提升	
敌对心上升・小	敌人对自身的敌对心小幅度提升	
魂振	名称	效果
R+□	挑发	一定时间内提升防御力，并提升敌人对自身的敌对心
R+△	坚甲	提升防御槽
R+○	天岩户	一定时间内无敌
R+×	治愈	回复体力

清少纳言		
战斗风格	特殊效果	
愈	攻击同伴时恢复其陷入的异常状态	
技能	效果	
回复速度上升	红色体力槽自然回复速度提升	
治愈强化・广	发动治愈时可对鬼祓范围内的同伴生效	
鬼祓・速度上升	鬼祓速度提升	
魂振	名称	效果
R+□	武人ノ砦	当前区域所有同伴气力加速回复，效果持续一定时间
R+△	女神ノ社	设置持续一定时间的体力回复阵，进入阵中的角色体力会渐渐回复
R+○	变若水	回复当前区域所有同伴的体力、异常状态和战斗不能状态
R+×	治愈	回复体力

浓姬		
战斗风格	特殊效果	
隐	攻击敌人的背后会提升会心一击率	
技能	效果	
敌对心减少・小	敌人对自身的敌对心小幅度降低	
防御力上升・小	防御力小幅度提升	
治愈时回复异常状态	发动治愈时可同时回复异常状态	
魂振	名称	效果
R+□	秘针	设置向四方发射飞针的光球，被针刺中的部位一段时间内降低防御力
R+△	隐形	设置持续一定时间的隐身阵，进入阵中的角色会降低敌人的敌对心
R+○	不动金缚	设置持续一定时间的金缚阵，进入阵中的敌人一定时间内无法做出任何行动
R+×	治愈	回复体力

战斗解说

①**同伴情报**。显示本次任务中同伴的名称、当前体力值、使用武器和装备御魂类型。

②**玩家情报**。显示自身名称、当前体力值、气力值和使用武器。

③**体力槽**。初始颜色为绿色，受到攻击后会减少，并出现红色体力槽部分。在不遭受攻击时，红色部分体力槽会缓缓回复为绿色，而一旦再次遭受攻击，将从当前绿色体力槽处开始再次计算损伤。体力槽耗尽之后进入战斗不能状态，限定时间内没有得到同伴的救援则计为撤退一次。三次撤退后任务失败。

④**气力槽**。初始颜色为黄色，残余量不多时会闪烁提醒玩家。跑动、回避、鬼目和某些特殊行动均会消耗气力槽。

⑤**武器槽**。不断攻击会蓄积武器槽，当武器槽加满后，消耗所有武器槽可以发动一击破坏技“鬼千切”。

⑥**地图**。点击可以放大缩小，能够查看自身、同伴和 BOSS 当前所在位置。

⑦**限制时间**。时间超过后还未完成任务，则视为任务失败。

⑧**魂振情报**。可以查看并发动当前装备御魂对应的魂振能力。





鬼府之力

鬼目



战斗中按下 SELECT 键发动，徐徐消耗气力槽。鬼目状态下可以看到 BOSS 的表层耐力（紫色槽）和生命力（红色槽），以及可以破坏的部位。不同部位的耐性会由颜色表现出来，由强至弱分别是白、黄、橙、红。另外在鬼目状态下，战场上掉落的素材也会变得显眼一些。

鬼祓

战斗中长按 R 键发动，角色在周身制造出一个光阵，可以净化放逐鬼的亡骸和被破坏的部位，并获得素材。素材可以用来强化制作武器，不过体验版没有开放该功能。鬼祓不一定要一直站着不动，可以中途停止，只要目标还没有消失，就可以继续鬼祓，且目标绝对不会在鬼祓途中消失。用时髦点的话来说，就是支持断点续传（笑）。

救援

进入战斗不能状态后，角色的头上会出现环形的污秽计量槽并不断增加，当污秽加满后该角色便会强制撤退。按照鬼祓的要领，在战斗不能状态的同伴身边长按 R 键可以进行救援。将计量槽中的污秽祓除后，该同伴可以以 30% 的体力复活并继续战斗。如果再次进入战斗不能状态，初始污秽值会提升 20% 的计量。另外若是不想因为同伴救自己而被 BOSS 击倒，可以长按 × 键强制撤退。撤退后会从出生点出现。



讨鬼要点

游戏的敌人主要分为大型鬼和小型鬼，为方便起见本文中分别简称为BOSS和杂兵。杂兵战没有特别需要注意的地方，正常砍杀就能对其造成伤害，将其消灭。而BOSS战则与其他同类游戏稍稍有些区别，一味强攻无法对BOSS的生命力造成丝毫伤害。想对BOSS造成生命力伤害有两种途径，一是部位破坏，一是祸津日神状态。


©コーエーテクモゲームス

部位破坏



开启鬼目后，可以看到BOSS身上可破坏的部分，对其进行攻击后，颜色会按照白→黄→橙→红的顺序变化，代表该部位的耐力正在逐渐降低。当该部位变成红色后，再给予一定伤害就能将其破坏。BOSS会暂时失去被破坏的部分，创口处则会流逝出紫色的生命能量，进入部分"祸津日神状态"。此时攻击该处就能对BOSS的生命力直接造成伤害了。

被破坏的部位会以切断的形式掉落在战场上，而BOSS在一定时间后会回收并再生该部位。完成再生后的BOSS会恢复常态，玩家无法触及其生命能量，而某些BOSS甚至会变得比以前更强，因此要尽可能阻止BOSS的部位再生，具体的方法就是鬼祓。对掉落的部位使用鬼祓后，可以将该部位永久性净化追放，BOSS将无法进行再生，创口也会常时处于祸津日神状态，可以随时对其造成生命力伤害。因此多多进行部位破坏，是对BOSS进行稳定输出的方式。

对切断部位进行鬼祓时，可以看到一个紫色的计量槽，在鬼祓途中会缓缓降低。当其降至零时，鬼祓就大功告成。由于鬼祓支持中断，在感觉到BOSS攻击的危险时，可以先进行回避，之后再继续鬼祓。


©コーエーテクモゲームス

祸津日神状态（マガツヒ）

上文已经说过，鬼目状态下可以看到BOSS的表层耐力。对常态下的BOSS进行攻击时，虽然无法削减其生命力，但是能够对表层耐力造成伤害。当表层耐力槽被完全扣除后，BOSS的全身会变为紫色，进入一定时间的全身祸津日神状态。此时无论攻击哪个部位，都能直接对BOSS造成生命力伤害。由于全身祸津日神状态经过一定时间后又会恢复为常态，因此建议抓住机会利用攻击型魂振一口气进行最大化输出。



魂餐状态（タマハミ）

当BOSS的生命力降低到一定程度后，会进入魂餐状态（此时天空会变为红色，非常明显）。虽然此时它会进入全身祸津日神状态，但是攻击模式也会大幅变化，攻击力也会提高，一个判断失误很可能就会战斗不能。这时要求玩家更加精准地判断攻击和防御的时机，切忌急于求成而前功尽弃。


©コーエーテクモゲームス

战场环境

地祇石

在战场上散发着神气的石碑，主要分为回复体力（散发绿色气场）和回复魂振（散发无色气场）两种。靠近地祇石后按下×键，角色会进行祈祷，祈祷动作结束后即可完成回复。一个地祇石在一次任务中只能使用一次。



素材掉落

打造武器的素材除了通过鬼祓获得外，也可以在战场上寻找闪光点，按×键拾取来获得。战场上的掉落素材平时很难发现，而在鬼目模式下会变得醒目一些。



©コーエーテクモゲームス

BOSS战简易要点

ミフチ

①不要站在正前方攻击，有可能会中蜘蛛丝与前爪攻击，尽量保持自己在它的侧面或后面。②当它用后爪站立时，会使用周身的旋转爪扫，威力比较大，看到这个动作最好赶快向后回避。③BOSS进入魂餐状态后会直立旋转移动撞击，并放出抛物线飞行道具。飞行道具不太可怕，但千万注意别被撞到，基本上是即死级的威力。

ゴウエンマ

①移动速度非常快，选用弓和手甲讨伐的话会有些吃力，特别是弓，经常在蹲射的时候被秒杀，一定要小心。②部位破坏后别忙着输出，一定要第一时间将部位鬼祓掉，否则当其部位再生后，会得到强化，让之后的战斗变得更艰难。③经常会使用向前跳跃的掌击，注意侧面回避。④BOSS的双手除了使用弓以外，在其倒地或进入魂餐状态后也可以进行破坏。⑤魂餐状态下增加横扫火焰喷射，一击必杀级威力，注意往火焰喷射横扫的反方向进行回避。



©コーエーテクモゲームス

文 苍穹 美编 sienna

免费游戏奖杯攻略





PS Store是一个庞大的平台，琳琅满目的货架上除了有游戏的试玩Demo、新作的宣传影像、数字版下载以及追加DLC等内容外，也为广大用户提供了丰富的应用软件甚至是免费游戏。在以往的《PSV专辑》中，我们就曾介绍过其中的一些游戏，比如以人气角色井上多罗为主角的《与大家一起》，以及展现PSV的AR功能的《烟花》、《悬崖跳水》和《桌面足球》等。下面介绍几款对应奖杯系统的免费游戏/软件，奖杯爱好者们不要错过！



ETC	绘画频道 新涂鸦公园			必需记忆卡
	えちゃんねる NEW ペイントパーク			72MB
	SCEJ	2012年12月26日	日版	1～6人
零售版：-/下载版：免费		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《涂鸦公园》是2012年在PSV上推出的一款强调用户交流的绘画类应用，该软件的加强版——《绘画频道 新涂鸦公园》于今年5月30日起在PSN日服改为本体免费，仅部分画笔、颜色效果等追加要素收费。港、美服也紧随其后，目前均已提供免费下载。

功能介绍

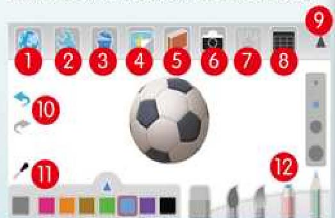
进入软件后会先自动联网进行Twitter认证，不需要的玩家可以直接取消，改为进入离线模式，标题界面下各图标功能如图所示。



▲离线模式的标题界面。

1.连线绘画模式，PS商店有提供付费底图下载
2.上色绘画模式，PS商店有提供付费底图下载
3.自由绘画模式
4.Adhoc比赛模式，可供最多6名玩家参加
5.系统设定，可进行Twitter认证和BGM等设置

选择任意模式后都会进入画布界面，以灰色显示的控件都需要付费购买才能开启。点选画笔及颜色后就可以利用触摸屏自由涂鸦了。



▲画布界面一览。

1.返回标题界面，按Select键也是同样的功能
2.系统设定，可进行Twitter认证和BGM等设置
3.清空当前画布，令其恢复成白纸
4.选择贴纸作为绘画背景，PS商店有提供付费贴纸下载
5.打开相册，选择PSV已存的图片作为绘画背景
6.启动摄像头，拍摄照片作为绘画背景
7.选择绘画的主题，仅在Adhoc比赛模式可用
8.查看过往的画作，也可进行删除操作
9.隐藏/显示功能按键
10.撤销/重做
11.打开调色板，吸管功能和更多的颜色需要付费购买
12.选择画笔，水彩笔和橡皮擦功能需要付费购买

奖杯攻略

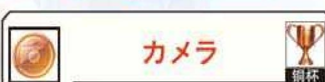
奖杯总数	11	铜杯	7	银杯	3	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	10分钟
在线奖杯	0
最少通关次数	0
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

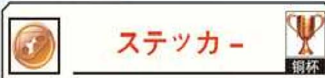
虽然没有白金，但本软件由于耗时极短且回报丰厚，仍堪称“奖杯神作”。软件内的付费道具对奖杯没有影响，而两个Adhoc模式相关的奖杯也只要一台机器就能完成，无需联机。在达成奖杯100%后，对绘画感兴趣的玩家不妨再深入研究一下在线模式下的有趣功能，与他人分享和交流自己的画作。



初めて遊んだ 铜杯
取得条件：初次游玩《绘画频道 新涂鸦公园》



カメラ 铜杯
取得条件：用摄像头拍照



ステッカー 铜杯
取得条件：选择贴纸



フォト 铜杯
取得条件：打开相册



色を混ぜた 铜杯
取得条件：在调色板进行颜色混合
奖杯说明：点击颜色上方的三角形箭头打开调色板后，点住左侧的“+”号并任意选择两种颜色即可完成。



取り消した



铜杯

取得条件：点击“撤销”箭头图标



初めてのおえかき



银杯

取得条件：初次完成绘画
奖杯说明：在画布上随意画几笔，然后拖动右下角的翻页标示即可解锁。



ぬりえ



银杯

取得条件：选择“上色绘画模式”



点つなぎ



银杯

取得条件：选择“连线绘画模式”
奖杯说明：进入以上两种模式后还需任意选择一张底图才能解锁奖杯。

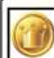


コンテスト参加！



铜杯

取得条件：初次参加Adhoc比赛



コンテスト优胜



金杯

取得条件：初次获得Adhoc比赛的冠军
奖杯说明：选择“Adhoc比赛模式”后需要先创建房间（ルーム新规作成），再点击画布界面的王冠图标随意设置本次比赛的主题。随后系统提示没有其他玩家加入、是否仍要继续时回答“YES”。随意涂鸦几笔，等1分钟的倒计时结束后对自己的画作投票，就能获得优胜了。

めざまし同盟

ETC	闹钟同盟			则需记忆卡
	めざまし同盟			57MB
	SCEJ	2012年4月19日	日版	1～12人
	零售版：－/下载版：免费	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

本作是一款新颖的闹钟类应用软件，系统会自动把设置相同闹钟时间的玩家组成“同盟”，早起的玩家可以对同伴进行应援，叫他们起床。本软件目前更新到1.02版，在日、港、美服均可下载。

功能介绍

软件的基本界面如图所示，闹钟分为“同盟”和“普通”两种，后者为单机使用。点击管理图标就可以设置或删除闹钟，计时器则能进行5种时长不等的倒计时。软件的主题、闹钟的铃声等能在系统设置里自行变更，包括《风之旅人》在内的十余种主题都非常精美。



▲时钟界面一览。

1.下一次闹钟的响铃时间
2.闹钟管理
3.计时器
4.闹钟同盟记录
5.系统设置

当预设的闹钟作响时，玩家只需点击屏幕上漂浮着的PSN头像就算“起床”，如果此时同盟中已有其他玩家起床且正对你进行应援，他们的头像也会漂浮在画面中。玩家起床后会进入如图所示的同盟结成界面，头像边有一圈白雾的表示该玩家尚未起身，反复点击其头像就能发射音符进行应援，催促对方尽快起床。当全部12名玩家都在闹钟响起的5分钟内起床，同盟就算成功，最后还会显示本次起床的速度排名。



▲同盟结成界面。

奖杯攻略

奖杯总数	12	铜杯	8	银杯	3	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	7～10小时
在线奖杯	12
最少通关次数	0
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

虽然普通闹钟在离线状态下也可使用，但想结成同盟就必须连接PSN，本作的奖杯也都是在同盟闹钟里解锁的。几个累积型的奖杯相对耗时，相关数据可以点击“同盟记录”查看，想速战速决的话建议每隔1分钟设置1个闹钟，猛刷几小时。仅有的1个金杯则需要一定的运气，这也是影响全奖杯时间的关键。



素敌な仲间たち



金杯

取得条件：初次达成“Perfect”
奖杯说明：同盟如果不满12名玩家，系统会自动用头像风格相近的AI角色补上。当同盟中12人皆是玩家，没有替补的AI，且所有人都在5分钟内起床就算达成完美。由于系统的分组是随机的，纵使凑齐12人设置相同的时间也不一定就能分到一起，需要反复尝试。没有好友的话建议在整点和半点设置闹钟，并在清晨起床的高峰阶段多刷几次，遇到12人全满的几率还是非常大的，剩下的只有祈求同伴们全部按时起床了。



早起き皆传



银杯

取得条件：连续早起30次
奖杯说明：在闹钟作响的5分钟内点击自己的PSN头像、顺利进入同盟界面就算早起，最后的同盟成功与否对此奖杯没有影响。



早起き师范



银杯

取得条件：在自己设置的时间内起床，累计200次



同盟マニア



铜杯

取得条件：参加同盟累计365次



最高の仲间たち



银杯

取得条件：同盟成功累计365次
奖杯说明：以上3个累积型的以此奖杯最为耗时，因为同盟最后必须成功，一旦碰到有些玩家设置了闹钟但是因为种种原因忘了关，本次同盟就算失败。不过纵使同盟中只有玩家1人，其他11名都是AI角色，最后同盟成功也是会统计的，故可以挑一个较为冷门的时段自己刷。



一番乗り



铜杯

取得条件：在同盟内获得第1名，累计30次
奖杯说明：同盟里至少有2名玩家，手速够快的话，一般在刷365次同盟的过程中都能顺利达成。



凄腕の起こし屋



铜杯

取得条件：对他人进行应援累计2000次
奖杯说明：在同盟界面点击1次其他玩家的PSN头像就算1次应援，遇到很久不起来的可以反复点击，很快就能把应援数累积上去。



同盟初心者



铜杯

取得条件：初次利用同盟闹钟起床



一致团结



铜杯

取得条件：初次同盟成功



电光石火



铜杯

取得条件：在闹钟响起的3秒内起床



気になるあの子



铜杯

取得条件：确认其他玩家的名字，累计11人



起き友の轮



铜杯

取得条件：初次利用《闹钟同盟》向其他玩家发送加为好友申请
奖杯说明：在同盟界面长按其他玩家的头像会显示其PSN账户名，这就算查看1次。在查看时点击“フレンド依赖”，出现PSN账户信息后发送加为好友申请即可解锁奖杯，最后对方是否同意无影响。



RPG	扩散性百万亚瑟王 扩散性ミリオンアーサー		必需记忆卡 762MB
Square Enix	2013年4月11日	日版	1人
零售版：-/下载版：免费	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

《扩散性百万亚瑟王》是SE在2012年面向智能手机平台推出的一款原创作品，以精美的卡片为基础、融入社交元素，在短时间内就招揽了大批用户，成为手游市场的典型成功案例，也让厂商收益颇丰。这款话题性的作品也在今年4月移植到PSV平台，目前已更新到1.02版，感兴趣的玩家不妨尝试一下，看看在如今这个各大厂商都积极“社交”的业界环境下，本作到底有什么独到之处。

上手指南

基本玩法

游戏的基本进行方式是通过探索秘境来积累经验、金钱，并不断收集卡片、强化卡组。在探索过程中玩家会遇到特定的妖精或强敌，击败它们可以得到奖励。除了探索外，游戏还有丰富的主线和支线剧情供玩家游玩，主线剧情中穿插着BOSS战，获胜后也有奖励，而支线剧情则要收集到对应的卡片才能开启（拿到卡片后再卖掉也无影响），其中包含着大量欢乐的对话。此外，官方也在不断推出各种活动，这些活动的奖励都非常丰厚，当然竞争也格外激烈。

AP和BC



通过探索和战斗积累到足够的经验值后，可以提升玩家的等级，等级则影响AP和BC这两项关键数值。绿色的AP是探索点数，在秘境中每探索一步，都需要消耗相应的点数，越高等级的秘境消耗的AP越多，AP每三分钟回复1点；红色的BC则是战斗点数，每张卡片都有COST数值，战斗时使用的卡片COST总值不能超过玩家的BC点数，且战斗结束后不论胜败，BC都会直接消耗掉所用卡片COST总值，BC每一分钟回复1点。玩家每提升1级，就可以获得3点奖励点数来随意分配到AP或BC上（50级之后升级加2点）。此外每加一个好友也能得到3点奖励点数（好友上限为30人），而每删除一个好友则会从两项里较高的那项中减去3点。

二者中BC比AP更为重要，因为其代表玩家的战斗力，越到后期BC的重要性体现得越明显。初期由于需要经验值来升级，所以可以多加一些AP方便探索，但是不要加得太高，20级前AP控制在50～60，30级时控制在60～70。BC多的好处显而易见，整体战斗力强，强力单排卡组也可以出战多次，打得多钱和经验也就更多。AP多虽然也有不少好处，比如在需要探索的活动期间能够收获较多的活动资源，不过跟高BC的收益相比还是略少一些。

卡片要素



卡片是本作的灵魂，牌面左上角的图标表示所属势力、★数表示卡片的稀有度，此外还有4项基本数值：HP即为卡的生命值；ATK指卡的攻击力；COST表示此卡上场时所要消耗的BC点数；LV则是卡片的强化等级。每张卡片还有自己的独有技能，技能的效果包括攻击力增加、HP回复等，不少技能的名字不同但效果类似。卡片技能都有一定的发动几率，并不是满足了条件就必定能够发动。

菜单介绍

系统菜单

菜单项目	功能介绍
友达检索	随机出现其他玩家的资料，也可输入固定的ID寻找朋友，再向其发出加为好友的申请
プレイヤ–情报	玩家基本情报，包括等级、升级所需经验值、因子战战绩和SUPER槽，并可以编辑问候语和查看问候记录
最新スト–リ–	进行主线故事剧情的游玩，之后可以自由查看玩过的剧情
サブスト–リ–	进行支线故事剧情的游玩，之后可以自由查看玩过的剧情
妖精选择	查看自己和好友的妖精战斗记录，并领取奖励，奖励保留1周
对战履历	可以查看自己和其他玩家PK的记录，并能查看到自己的因子碎片是否被抢走
ランキング	查看各种排行榜，包括因子战和官方活动等
オプション	可以调整各种选项，包括BGM音量大小等
アイテム	查看自己的AP回复药水和BC回复药水等道具的剩余数量，也可以在此使用
カ–ドコレクション	卡片图鉴，用于查看自己拥有过的卡片的详细资料
因子一览	查看自己拥有的每种因子碎片的具体数量
ヘルプ	登入官网查看帮助文档
お知らせ	登入官网查看官方的各种通知，包括活动公告
フレンド招待	可以看到自己的招待码，并邀请好友游玩本作，达成一定数量的招待可以获得奖励卡片

主界面菜单



下文将从上往下介绍位于游戏画面最右侧的主菜单功能。

转蛋（ガチャ）

转蛋抽卡共分为3种方式：①使用转蛋券（ガチャチケット）抽卡，能够获得一张3星以上的卡片，运气好的话甚至可以抽到6星的SR+卡；②消耗羁绊点（绊ポイント）抽卡，羁绊点可以通过完成剧情、踏破秘境、给好友发信息或参与官方活动等方式获得，羁绊转蛋基本只能得到3星以下的卡，虽然也有机会得到照顾玩家的5星看板复制妖精，但几率非常低；③消耗MC进行转蛋，MC需要花钱购买，3000日元可以进行一次11连抽，其实就是砸钱抽卡，即通常所说的“课金”。

探索及妖精战斗

探索分为基本秘境和活动秘境，基本秘境大多层数比较多，遇敌率相对不高，除了能得到钱和卡外，还能拿到一些因子卡的碎片；而标有“EVENT”字样的都是限时开放的活动秘境，这里的遇敌率会

INFORMATION
EXPRESS
GUIDE
NOVEL

根据活动的内容进行调整，除了能拿到卡和钱外，有时还有活动资源可拿，达成活动所设置的条件更有丰厚的奖励。探索秘境所需的AP有所差异，越深层消耗的AP越多，所以要合理分配。

在探索秘境的过程中如果发现妖精或强敌就能立刻开战，纵使战斗失败也没有关系，只要玩家与其战斗过，好友就能看到自己的妖精战斗记录，在主界面的左上角也会有“妖精出现中”的字样，点击可以在那里继续与妖精展开战斗。妖精的HP并不会回复，但有2个小时的时限，超时它就会逃走。合力击倒妖精后可以得到卡片奖励，由于妖精发现者是固定的2张卡片奖励，杀掉妖精者也是2张卡片奖励，故一般没有必要强杀自己发现的妖精，让给好友补刀更好。自己攻击过别人发现的妖精但没有杀掉的话，之后也可以得到1张卡片奖励。



在特定活动期间，当玩家击倒妖精或强敌后，其有一定几率发生觉醒——敌人除了样貌变化外，各项能力也会大幅强化。觉醒敌人的时限只有30分钟，如果能成功击倒它们，至少会掉落3星以上的卡片，更有几率得到SR卡。敌人的觉醒几率与普通形态下的等级成正比，觉醒后掉落SR卡的几率则与觉醒等级成正比。由于觉醒奖励不会改变，故没必要秒自己的觉醒妖精，推荐留给好友分享拿好卡的机会。

因子战（バトル）

类似其他网游的PK战，在因子战中战胜其他玩家的卡组就可以抢夺别人的因子碎片。由于因子战中玩家方是固定先攻的，故以较高的SUPER槽出战有不小的优势。对手的出场卡片视他当前卡组而定，不一定是满BC的卡组一起上的，所以最大BC只是参考。因子战的对手随机，可以多刷几次，尽量选择最大BC低的对手，同时注意看对手的队长，挑队长不是强卡的优先挑战。因子战的主要目的是抢夺因子碎片，碎片凑齐了之后就能得到一张特定卡片，碎片除了通过因子战获得外，探索基本秘境也可以得到，不过只能获得最多6块碎片。虽然凑齐9块因子碎片后获得的是特殊卡片，但目前没有什么非常强力的，战斗的排名也暂时没有对应奖励，故玩家有空闲BC时进行因子战就好，不用投入太多。

合成卖却

卡片升级的核心系统，“强化合成”主要是把没有用的素材卡片（俗称狗粮）喂给要升级的目标卡片累积经验值，卡片等级越高、经验值就越多、合成费用也越高，合成费用只与卡片的等级有关，与稀有度无关。卡片从低等升高等所需的经验是固定的，跟卡片的稀有度也无关，一般来说，卡片过了50级后每升一级就要3000以上的经验，过了80级则要4900以上的经验。卡片里还有一种特殊的超级狗粮，COST高达99但ATK和HP都只有1，看上去像个恶意卖萌的笨蛋，实际上在强化合成时能够提升丰厚的经验值。

由于同种卡片在战斗中只能用1张，故获得多张同种卡片时就可以拿来进行同种强化，每强化一次可以增加10级卡片的最高等级上限，这就是“限界突破”。限界突破是有次数限定的，通常说的“1破”、“2破”就表示卡片限界突破了1次、2次，达到最高等级上限的卡叫“满破”。卡片的最高突破等级上限和稀有度有关，一般情况下，4星卡最高等级可以到70，5星卡最高等级可达90，6星卡则可以达到100级。卡片中还存在一种特殊加工版卡片，也就是通常说的“闪卡”，它们的辨认方式主要看初始能力数据和卡片的背景，初始ATK和HP的尾数不是0、而是不规则数字的话就是闪卡，背景亮闪闪也是闪卡的特征之一。闪卡除了初始能力数据更强外，等级上限也比一般卡片多10（即突破次数多1），比如5星闪卡的最高等级上限为100级，而6星闪卡就能达到110级。PSV版的卡片的初始等级上限基本都相当于手机版1破或2破的等级上限，所以PSV版卡片的所需界限突破次数也相对要少一点。

除了“强化合成”外，界面中间的“进化合成”是通过特定卡片的组合出特殊卡片，由于目前能特殊合成的卡片并不是很多，而且费用不菲，所以暂时没有进化合成的必要。最后一项就是卖卡换钱。

由于系统设定是吃高级的卡经验会减少，素材卡等级越高，减少的经验也就越多，比如一张LV2的卡所得到的经验肯定要比2张同样的LV1卡要少，所以尽量不要吃高等级的卡，尤其是同种的高等级卡，当然实在需要升级了也没办法。游戏的卖卡系统同样如此，虽然高等级的卡卖价较高，但实际上总的钱数是不断减少的，卖一张LV2的卡所得的钱也肯定比卖2张同种的LV1的卡少。理论上来说最划算的方式是LV1的卡单独吃或卖，不过这是不太可能的，因为游戏里有自动合成的设定。1、2星的卡由于所加的经验并不多，所以建议把1、2星的卡卖了积累资金。



商店（ショップ）

在本作的官方商店购买AP、BC的回复药，或是购入保护因子碎片的假卡，当然都需要“课金”。“假卡（フェイクカード）”的作用是在因子战斗中能保护碎片，以免被其他玩家夺走，但仅限一次。

故事模式（ストーリー）

可以进行故事模式的游玩。主线剧情需要玩家等级达到要求才能进行，除了故事不错外还有战斗，战斗获胜的奖励比较丰厚而且经验不少；支线剧情则需要玩家拿到特定的卡片才能逐一开放，大多是对卡片一些个性特点的补充，剧情都颇为欢乐。

战斗系统

本作的战斗类似RPG采用回合制，玩家设置好卡组后就会自动进行，每排卡轮流攻击。在战斗中可以发动卡片各自的技能和卡组之间的特殊COMBO，每排卡组一次只能发动一张卡片的技能，每张卡片的技能在一次战斗只能发动一次，总HP先消耗完的一方为判负。战斗失败了在游戏中没有什么惩罚，只不过失去的BC不能恢复。

SUPER

在战斗中，卡片HP的右侧会有一条绿色的SUPER槽，每排卡片战斗一次该槽+5%，积蓄到100%时就能发出必杀，即SUPER攻击。SUPER攻击是玩家当前卡组全体输出一次，所以卡片越多、SUPER攻击越强力。

COMBO

玩家排出的卡组按特定的人物和阵营，或者满足一些条件时就能触发COMBO（限于篇幅这里就不逐一列举）。COMBO能提升卡组中全部卡片的基础能力，比如增加HP和ATK。在手机版中COMBO除了固定女性角色、技巧之场这些是必定发动的外，其他是按一定概率发动的，而在PSV版里COMBO基本都是必发动，不过还是有少量COMBO存在发动几率。



卡组心得

在战斗里有两种最主要的卡组配置思路：第一种是上尽可能多的卡，拉高总卡组双围的同时尽可能多地组成COMBO，依靠加成和整体战斗力进行输出——这种打法的好处是HP高、COMBO多，持久战斗力很不错，能够给予敌人稳定的输出。缺点是BC消耗太大，回复时间较长，同时由于有时为了针对性地组成COMBO，导致4个排的战斗力不均衡，甚至出现头重脚轻的情况，反而降低了攻击力；第二种思路是只上少数的精英卡组进行多次伤害输出，比如只上一排最强的3张卡，根据本作的战斗系统，如果玩家只有1排卡组那么就一直是这排卡组输出，如果有三排就要等三排都轮过一次才再到第一排攻击——这种打法BC消耗相对较少，回复较快，短时间内的极限输出能力强，缺点是对玩家的卡片要求较高，至少需要有3张强力卡片，同时HP较少，持久作战能力一般，也没有什么COMBO来支持，并且SUPER攻击力比较低。

从上面可以看出，两种思路都有各自的优缺点，相对来说第一种思路更适合前期战斗，第二种思路更适合玩家后期有了强卡后的战斗以及对妖精补刀。卡组除了选择COMBO外，还要注意安排看是否适合卡片发动自己的特技，比如常见的5星锁姬，她的技能效果是首位攻击时攻击力上升，那么就一定要放在第一排第一位的位置，否则就不会发动特技，同样如果有HP越低攻击力越大的技能，卡片就要放在卡组的末尾才更合适。根据系统，同一排的3张卡如果都满足条件且都满足了发动技能的概率，那么先发动技能的肯定是第一张卡，所以同一排内的卡片技能发动率高的卡应尽量放在前面，这叫压制技能，可以让技能发动率高的卡先出手，达到尽量短回合内输出的目的，不过有时也可以用这个方法特意压制发动率高的卡片。



奖杯攻略

奖杯总数	14	铜杯	11	银杯	2	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	1个月
在线奖杯	14
最少通关次数	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯难度并不算高，不过时间跨度较大。付费抽卡能加快解锁“デッキランクSS”的速度，当然不花一分钱也完全可以达成100%，无须担心。一个月的耗时看着吓人，其实主要是“皆勤赏”的要求所限，游戏本身休闲的意味比较浓厚，只冲着奖杯去的话每天闲暇的时候拿出来玩玩即可，不需要投入过多的精力。

SUPER RARE（铜杯）

取得条件：把SR卡加入卡组

奖杯说明：纵使不“课金”，获得SR卡的方法也还是有不少的，包括用“转蛋券（ガチャチケット）”抽卡、妖精掉落、参与官方活动、每月登录奖励、以及招待码奖励等。

AROUSAL（铜杯）

取得条件：任意卡片的等级达到最大

奖杯说明：1星卡的等级上限较低，比如“第二型マロ－ス”的初始上限只有5，而且获得几率很高，很轻松就能达到最大等级。

限界突破（铜杯）

取得条件：任意卡片进行一次限界突破合成

奖杯说明：强化合成2张一样的卡片就能限界突破，同样建议以重复获得率高的低等级卡进行。

妖精要请応答（铜杯）

取得条件：攻击好友发现的妖精

共斗（铜杯）

取得条件：自己发现的妖精被5名以上好友攻击

奖杯说明：5名以上的好友攻击过自己发现的妖精后，玩家自己还需要再与该妖精战斗一次（不需要击杀），在经验值的结算画面才会跳奖杯。在妖精等级低、能力较弱时不容易达成，等到妖精等级达到几十级就比较简单了。当然如果有朋友一起刷，很早就能解锁。

名乗りを上げたのは（铜杯）

取得条件：通过故事模式第1章

敌情の解析（铜杯）

取得条件：通过故事模式第2章

暗跃（铜杯）

取得条件：通过故事模式第3章

紧急事态（铜杯）

取得条件：通过故事模式第4章

そもそもの胁威（铜杯）

取得条件：通过故事模式第5章

奖杯说明：以上5个是流程奖杯，故事模式按玩家的等级逐级开放，想完成第5章至少要到25级以上。

秘境踏破（铜杯）

取得条件：踏破秘境“错乱の平原”

奖杯说明：“错乱の平原”是第3个基本秘境，由于不像活动秘境那样存在时间限制，故等AP有空闲的时候突破它即可。

皆勤赏（银杯）

取得条件：取得当月的全部登录奖励

奖杯说明：一个月内保持每天登录服务器，才能拿齐该月的全部登录奖励。

デッキランク AAA（银杯）

取得条件：卡组评级达到AAA

デッキランク SS（金杯）

取得条件：卡组评级达到SS

奖杯说明：卡组评级的两个奖杯是全奖杯路上的最大障碍，玩家的运气好坏也是决定时间长短的一大关键。SS级卡组的条件简而言之有两点——①卡组的总星数不低于61、②全部卡片强化到上限等级（即卡图发生改变）。因为系统判定5星卡如果没强化满级按4星卡算，4星卡没强化满按3星卡算，以此类推，所以只要星数满足要求，再把卡片的等级强化满即可。而且只要卡组满足要求就行，玩家的BC值不足以容纳全部卡片也不影响解锁奖杯。获得5星以上卡片的方法有很多，纵使运气不好也可以靠官方活动、登录奖励等必定能获得卡片的方式慢慢积累。**注意，在解锁此奖杯前，所有5星以上的卡片都不要进行限界突破合成，**否则等级上限提升后，升满卡片所需的经验和金钱都会增加，无形中导致获得奖杯的时间延长。





A·RPG	花边骑士			剩需记忆卡
	ピコットナイト			743MB
	GungHo	2012年9月20日	日版	1～4人
零售版：-/下载版：免费		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

GungHo公司为PSV玩家带来过《仙境传说 奥德赛》、《小骷髅》等佳作，而这款《花边骑士》也堪称是免费游戏里的良心之作。游戏推出至今已不断更新完善至1.60版，而且还与《重力异想世界》、《格兰蒂亚》等作品展开过联动，丰富的活动令本作一直保持着人气。游戏目前仅在日服有提供下载，另外每周四都会因维护而暂时关闭网络服务器数小时。

上手指南

基本界面

1.进入任务选择界面
2.进入角色定制界面
3.进入商店界面
4.玩家的基本情报
5.持有的水晶、金钱和道具数量
6.最近联机过的玩家列表
7.官方的最新消息



注：以“！”表示的耐力（スタミナ）最多为10格，每完成1个任务，耐力都会扣除1格。耐力主要影响战斗中获得的经验值，10格耐力时经验值为200%，耐力减少1格、经验值也减少10%，即0格耐力时经验值为100%。耐力会随着现实中时间的流逝自动回复，也可以靠付费道具“スタミナドリンク”快速补满。耐力纵使为0也不影响游戏的基本流程，惟有少数官方活动必须要有1格以上耐力才能出战。

任务出击

1.选择任务
2.搜索队伍
3.快速组队
4.出击报告
5.斗技大会



任务选择

本作的流程以任务的形式推进，基本任务按照不同的区域划分，“ピコット王国”、“ポルバツク大砂漠带”、“グアンテル热带林”、“アーチット矿山”、“ワノモト自治区”、“ガックス海域”、“魔界”7大区域的最后一关都是BOSS战，通过后才能顺利进入下一个区域。“イベント开催中”表示的是官方活动，这些限时任务都在“イベベン岛”召开。流程任务分为3种难度——普通、激、极，下级难度通关后自动解锁上级难度，不同难度下敌人的配置有所差异。难度越高，过关时的经验值和金钱奖励越丰厚，获得优质道具的几率也越大。官方活动还有更恐怖的“灭”难度。

关卡虽然数量很多，但基本的过关条件只有以下几种：①限定时间内到达目标地点；②限定时间内生存；③限定时间内击倒全部敌人；④限定时间内击倒BOSS。官方活动中有时会有一些特殊的任务。注意，任务失败时，途中获得的道具、金钱、经验等都无法保留，但也不会消耗耐力。

队伍结成

选择好想要进行的任务并点击“出击”后，就会进入队伍结成界面。本作支持最多4名玩家联机游戏，组队的方式有以下四种：①与自己等级接近的玩家组队，搜不到人时系统会自动分配AI操作的幽灵角色；②不限制等级与其他玩家组队，有机会遇到高级的玩家（俗称“抱大腿”），搜不到人时系统会自动分配AI操作的幽灵角色；③与最近一同出战过的玩家组队，如果该玩家当前不在线，则会以幽灵角色的形式参战，在此也可以什么同伴都不选，仅自己一人出战；④向PSN好友发送邀请、组队出战。

所谓“幽灵角色（ゴースト）”，就是以玩家的角色资料为基础、交由电脑控制的AI同伴。凭借这一取巧的设定，纵使是在线玩家不足的非高峰时段，也可以放心游戏。如果联机时发生其他玩家掉线的情况，该玩家也会自动变成幽灵角色，不用担心任务中断。虽然幽灵角色的AI较低，面对陷阱时会傻傻地撞上去，但还是能起到吸引敌人火力的作用，为玩家缓解压力。



出击报告＆斗技大会

在“オプション”选项中把“ゴースト派遣”一项设置为ON，这样玩家纵使不进行游戏，自己的角色也能以幽灵形态参与到其他玩家的任务中。在任务界面点击“出击报告（レポート）”可以查看游戏记录，回收以幽灵形态出战时获得的报酬，包括金钱、经验值和道具，因此每隔一段时间都记得查看一下报告。

“斗技大会（トーナメント）”是官方定期举办的比赛，往往会划分为不同的赛区，比如不同等级阶段的，不同武器派系的。玩家只需选择比赛并点击报名即可，比赛结果会自动在截止日过后公布，无需玩家手动操作。如果在比赛中胜出，能获得不菲的奖励，甚至有些比赛参与就有奖励，不妨积极参加。

战斗系统

基本操作

按键	功能
左摇杆/方向键	角色移动
右摇杆	无
□	弱攻击
△	强攻击
○	防御
×	跳跃/受身
L+□/△/○/×	发动预设技能
R+□/△/○/×	发动预设技能
Select	查看任务条件
Start	放弃当前任务
触摸屏	点击技能图标同样可发动
背触板	双击任意位置可标记自己的角色



进阶操作

派生连击：游戏里的攻击操作有些类似“《无双》系列”的Charge攻击，以□和△键分别代表弱、强攻击，两个按键组合就能派生出各种不同的招式。通常情况下角色只能打出3连击，即□+□+□或□+□+△，想要打出更高的连击，需要装备“连击（コンボ）”系的被动特技。连击在地面和空中皆可发动，不过在空中时需要命中敌人才能保持滞空高度，否则会急速下落。

防御&受身：按○键的防御是全方位的，身后的攻击也能有效地防住（但并非所有招式皆可防御），在BOSS战中要善加利用。此外，角色被打浮空或倒地时依旧是有受创判定的，一定要及时按×键受身并按住○键防御，以免受到进一步的伤害。

特技发动：特技分为主动和被动两大类，每名角色在战斗中可以装备最多8种特技。被动型的只要装备着就能发动功效，而主动型的则需在按L或R键的同时配合□、△、○、×键发动，或是直接点击屏幕左上和右上方的对应图标发动。主动特技往往是持续强化效果、回复体力或是必杀技，在发动后会进入一段冷却时间，直到图标重新变亮前都不能再次使用。



战场要素

在战场上击倒敌人或是打碎木桶，都有可能掉落道具，靠近后就会自动回收。多名玩家联机时战场上掉落的道具是相互独立的，即不用担心自己会抢了同伴的回复药和宝箱，可尽管放心捡起来。

受到敌人攻击时有可能陷入各种异常状态，除了通过拾取道具或发动特技的方式解除外，一段时间后也会自动回复。如果玩家的武器附带特殊属性或效果，也有机会令敌方陷入异常状态。

道具图标	功能
	绿药水，回复角色体力
	蓝药水，缩短特技冷却时间
	红药水，回复角色体力的同时缩短特技冷却时间
	天使心，解除中毒、火伤等异常状态
	金币/金块，增加过关时获得的金钱
	宝箱，过关结算时获得随机道具
	豪华宝箱，过关结算时获得随机优质道具，但需要一定数量的钥匙才能开启

异常状态	效果
	中毒，一定时间内体力不断削减
	麻痹，一定时间内无法行动
	钝足，一定时间内移动速度减半
	火伤，受到火属性的攻击时触发，一定时间内体力不断削减
	冻伤，受到冰属性的攻击时触发，一定时间内体力不断削减
	感电，受到雷属性的攻击时触发，一定时间内体力不断削减

注：豪华宝箱的钥匙一般需要付费购买，且开启宝箱所需的数量会随着道具质量的提升逐渐增加。

角色育成



1.更换武器或盾牌
2.更换角色形象，部分形象会提高基础能力
3.更换角色装饰，仅是一些个性化的小物件，无实际效果
4.更换饰品装备，分为戒指、项链和护符3类
5.更换所装备的特技
6.查看当前武器的技能树，习得特技需消耗SP
7.幽灵角色AI设置
8.更换称号，称号在达成特定条件时自动获得
9.查看所持道具
10.强化基础能力，需消耗PP

角色能力

英文缩写	解释
STR	腕力，影响物理攻击力
CON	体力，影响物理防御力
INT	智力，影响魔法攻击力
MEN	精神力，影响魔法防御力
PATK	物理攻击力，受腕力和装备影响
PDEF	物理防御力，受体力和装备影响
MATK	魔法攻击力，受智力和装备影响

英文缩写	解释
MDEF	魔法防御力，受精神力和装备影响
PP	能力点数，每升1级得到2点，用于强化基础能力
SP	技能点数，角色升级时自动得到，用于习得特技
CP	种族点数，攒满一定值可提升该种族的等级，各项能力也会上涨

武器种类

游戏中有剑、斧、枪、弩、爪、锤、环、杖共8种武器，不同武器的基本招式区别明显，所能习得的特技也大相径庭。玩家可以根据自己的战斗习惯和任务要求随时更换。

剑（ブレード）：攻击力、速度和范围适中，是非常标准的武器，适合新玩家上手。最大连击数5。

斧（アックス）：速度稍慢，挥舞时有明显破绽，但威力和攻击范围出色。最大连击数4。

枪（スピア）：攻击距离较长，枪尖的威力最大，以直线型攻击为主。最大连击数4。

弩（ボウガン）：攻击距离最远但威力较低，能在敌人的火力范围外安全地出招。最大连击数3。

爪（クロー）：攻击力和攻击距离都稍弱，但速度极快，适合进行灵活的走位和战斗。最大连击数6。

锤（ハンマー）：攻击速度最慢，但是物理攻击力最大，确实命中能造成有效伤害。最大连击数4。

环（チャクラム）：攻击力一般，投掷时能对周围一圈进行攻击，范围较为出色。最大连击数4。

杖（ロッド）：惟一的魔法系武器，适合在远距离展开援护或是魔法攻击。最大连击数3。



特技习得

根据战斗中的发动情况，特技可分为主动和被动两大类型。由于不同武器所对应的技能树也是相互独立的，故根据武器的限制，特技还可以分为泛用和专属两种类型。“泛用型”的特技在角色更换武器后仍可以装备使用，比如提高基础能力、BUFF效果、回复体力等辅助型技能；“专属型”顾名思义，就是在装备该类武器时才能使用的特技，以“大师（マスタリー）”系、“连击（コンボ）”系和必杀技为主。

在技能树（スキルツリー）界面可以看到当前武器的特技情况，习得特技需要满足三个条件：①等级达到要求；②拥有足够的SP；③该特技分支前的特技都已经习得。建议优先学一个补血的技能，强化战场的存活能力，其他则以常用武器的必杀技为主。增加基础能力的被动特技在游戏后期意义不大，不如把SP留给提高移动速度、增加会心几率、缩短特技冷却时间等实用特技。由于本作中的BUFF效果是不会累加的，故加攻、加防型特技应学习效果较好的一种即可。



商店功能

①商品购入：在此可以购买武器、盾牌、饰品以及道具，装备的质量很一般，也就初期能用，中、后期还是得从关卡中刷装备。道具中还有一类“暂时强化型”，能够在一场战斗中令角色的攻防能力暂时提高（一次最多用6个），在BOSS战中可以酌情使用。

②花边召唤：消耗铜、银、金三种召唤券进行召唤，宝箱中会出现随机道具，金色召唤士更容易刷出优质装备。

③武器加工：消耗金钱，对武器进行强化合成、魔石合成或分解，具体后文详述。

④道具卖却：卖掉所持道具。不对道具箱进行付费扩容的话，玩家最多持有300个道具，故一些重复的、或是淘汰掉的装备还是尽早卖出，不要浪费空间。

⑤水晶购入：在PS商店花钱购买水晶（クリスタル），水晶也就是本作的付费要素，豪华宝箱钥匙、召唤券、苏生石等道具以及上位的强化素材都需要通过水晶才能兑换。

⑥查看有效期：召唤券和水晶都有使用的有效期限，过期便宣告作废，故应尽早使用。



武器强化

武器加工分为两种方式。“强化合成”是利用铁矿、白金等素材提升武器的基本数值，每合成1次武器名称后的数值就会+1。武器等级提升后，所需的素材也会越来越珍稀，魔银、神结晶等一般都需要付费才能凑够数量。在强化合成时还可以选择普通（ノーマル）或特殊（スペシャル）锻冶屋，普通锻冶屋有一定几率会导致武器等级下降（レベルダウン率）；特殊锻冶屋绝对不会发生等级下降的意外，但是要消耗“スペシャル锻冶屋券”，当然这也是要花钱的。

每把武器上都有3个槽（スロット），利用“魔石合成”可以在槽上附加不同的特效。第1个槽对应毒、麻痹等异常状态；第2个槽对应火、冰、雷三大属性，武器本身自带的属性不能改变；第3个槽则是附加额外的攻、防、体力，或是一些特技效果。“分解”则是把武器分解成铁矿、白金、晶石等素材，但附着在武器上的魔石无法还原，分解后武器就会彻底消失，玩家需慎重考虑。

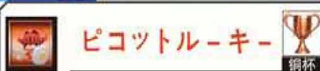


奖杯攻略

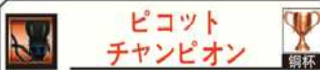
奖杯总数	13	铜杯	9	银杯	3	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	30天
在线奖杯	13
最少通关次数	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

虽然本作是一款包含内购要素的游戏，但付费道具不影响奖杯100%。首先建议保持每天登录服务器，纵使解锁奖杯“おつかれです”后也不要中断，因为登录时能获得随机奖励，其中苏生石、召唤券等通常情况下都是需要付费才能得到的，对于免费玩家而言异常珍贵。由于3种不同的难度各要通一次，故应在每天耐力充足、经验加成多的时候积极练段，这样也便于累积击杀数，待耗尽耐力后再去挑战BOSS。BOSS虽然攻、防、体力都很恐怖，但往往规律性较强，如果有一起游戏的好友，在挑战时会轻松不少。卡关的话不妨在晚上7、8点的高峰时段建一个不设等级限制的房间，有时会遇到高等级的好心人相助，实在打不过就囤积一些苏生石硬拼过去吧。



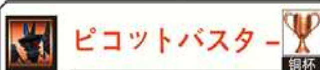
取得条件：初次完成任务



取得条件：击倒“オク・ドバス”



取得条件：击倒“ドバ・テング”



取得条件：击倒“ドババット”



取得条件：击倒“ドバタンク”

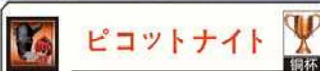


取得条件：击倒“ドバジゴク”



取得条件：击倒“ドバ・ドラゴン”

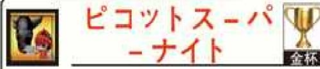
奖杯说明：以上皆为流程奖杯，在初始难度下击倒各区域的BOSS即可解锁。对于要求“全员生存过关”的任务，选择第3种组队方式，即“最近、战场を共にした仲间と再び出击する”，然后独自一人出战就可以免得被AI拖后腿了。



取得条件：以初始难度击倒魔王ドバゴン



取得条件：以“激”难度击倒魔王ドバゴン



取得条件：以“极”难度击倒魔王ドバゴン

奖杯说明：在三种难度下都需要击倒最终BOSS一次，故至少需要进行3周目。



取得条件：累计击倒100名敌人



取得条件：累计击倒10000名敌人

奖杯说明：在玩家击倒100、500、1000、5000、10000人都会获得对应的称号，只能凭此来判断自己的大致击杀数。如果在获得其他奖杯后，此奖杯尚未入手的话，推荐不带任何同伴去普通难度的“イカダ船”→“イカダと岚と魔王军”任务里刷。



取得条件：连续30天登录服务器



文 胧月 美编 咕噜



ACT
海贼无双2
ワンピース 海贼无双2
NBGI | 2013年3月20日 | 日版
必需记忆卡 3063M
1～2人
零售版：7140日元/下载版：7140日元 | 无对应周边 | 对应玩家年龄：12岁以上

系统篇

本作为跨 PS3 和 PSV 双平台的游戏，存档和奖杯均共通。PSV 相比 PS3 手柄少了几个按键，因此在操作上有所不同，详细如下。

按键说明

键位	功能
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角旋转
方向键↑/↓	切换屏幕右上角的地图显示，有大地图、小地图和无地图3种模式
方向键→	锁定BOSS级敌人
□	通常攻击
△	范围攻击
○	一段必杀技/同伴强袭
○长按	二段必杀技
×	回避，可用于取消启动时间的攻击动作
回避后按住×不放	进入冲刺状态，配合左摇杆能快速跑动
L	重置为追尾视角/受身
R	特殊技
点击触摸屏右下角橙色区域	发动风格模式
START	暂停游戏并调出菜单

NPC救助

我方 NPC 在遭到大量敌人围攻后常常会陷入 HP 槽低下的濒死状态，特别是部分关卡还关乎着胜败条件。当其 HP 降低到临近败走时，地图上会提示相关信息，此时快速靠近该同伴，进入他周围的绿色圆圈，即可为其回复 HP，脱离危险。

画面指南



1.体力值 2.必杀槽 3.风格槽 4.敌方血槽 5.锁定框 6.地图 7.据点情报 8.杀敌数 9.经验槽 10.！号获得数 11.任务情报（有任务时才会显示） 12.能力上升标记（获得相关道具时才会显示） 13.同伴槽

SOS求援任务

将游戏设定为通信模式后，每完成一关退出有可能领取到线上其他玩家的求援任务，这时可以查找关卡中是否出现“SOS”字样，然后将光标移动到该关卡并按下□，即可参加其任务，不过大部分情况是任务已经开始导致无法连接。

据点

本作的据点采用了耐久槽设定，即无法像大部分家用机上的《无双》作品一样收拾掉据点守将便占领据点。玩家需要先将据点的耐久槽打完，然后会出现该据点的小队长，游戏中标记为リ－ダ－，将其击破即可完成据点占领。据点除了自身能提供攻击、防御力的加成、自动回复 HP 等支援效果外，还有一些连携据点，攻打连携着的两个据点可降低互相的支援效果，并且部分据点的大门需要在占领另一个据点后才会打开。这里的“另一个据点”可简称为“钥匙据点”，缩微地图上会显示出钥匙标记。

必杀技

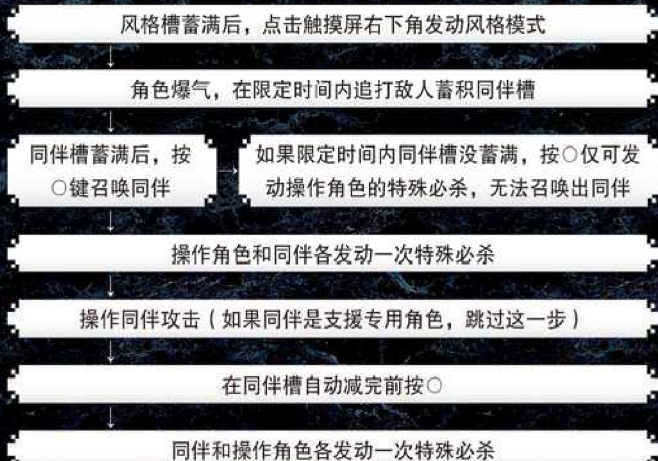
相当于大家通常认知中的“无双技”，消耗血槽下方的必杀槽方可发动，必杀槽通过打倒敌人或获得回复道具来积蓄。随着角色等级提升，角色最终可拥有 4 条必杀槽的储蓄上限。每个人都有两种必杀技，初期的一段必杀技消耗一条必杀槽，威力较低、攻击范围也比较狭窄；而全员在人物等级到达 24 时可习得二段必杀技，发动强化必杀技需要长按○，等必杀槽的指示线走满两格时放开○即可发动。二段必杀技的蓄力过程中，可以使用左摇杆来调整操作角色的面对方向，以追求最大化地打击敌人。



INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

风格模式

游戏原文为スタイルアクション，可理解为觉醒状态。风格模式需要等角色头像旁的弧形风格槽蓄满后方可发动，发动后首先会让周围的敌人陷入浮空或露出破绽的不利状态，可趁机予以追打。风格模式下的攻击能无视敌方BOSS的刚体效果，且攻击能对发动自然系(ロギア)敌人奏效。风格模式下继续攻击敌人，可蓄积同伴槽，同伴槽蓄满后按下○键，能召唤出设定好的同伴发动同伴强袭，并继续操作同伴作战。以下为一套风格模式的完整流程：



需要特别说明的是，同伴槽蓄满以后的收益非常巨大，不仅能让同伴在无敌状态下自由攻击，还多出了3次特殊必杀的输出，所以一旦发动风格模式后，最好迅速攻击杂兵以积蓄同伴槽。当然，如果玩家的攻击力足够高，也可以直接打倒BOSS级敌人而无视杂兵，同样能令同伴槽直接蓄满。注意风格模式下角色并非处于无敌状态，但召唤出同伴后，同伴的行动期间是完全无敌的。

两种类型

根据角色不同，风格模式有アタッカー和テクニカル两种类型，它们在行动效果上略有不同。アタッカー类中有4名角色拥有特殊的霸王色霸气，他们分别是ルフィ、白ひげ、ハンコック、エース，发动风格模式后，这四人的霸气会对周围的敌兵造成伤害，配合专有技能“王の资质”还可震晕敌将。

アタッカー类

- 特定攻击技发生变化
- 攻击力强化
- 受到攻击后也不会产生受创硬直
- 攻击容易让敌人气绝
- 击飞的敌人会牵连攻击到更多敌人

テクニカル类

- 特定攻击技发生变化
- 攻击速度上升，更容易形成连击
- 看准BOSS攻击按×，能令敌人产生空隙
- ×键回避能撞击敌人造成受创硬直
- 除自身动作外，周围的时间流逝减慢



自然系敌人的应对方法

自然(ロギア)系的敌人在发动风格模式后会令普通攻击无效化，他们包括作为敌方出现的エース、クロコダイル、黄猿、赤犬、スモーカー、クザン、エネル、ティーチ。对付他们有两种方法：1.己方发动风格模式，该模式下的攻击对自然系变化依然奏效；2.装备技能“实体を捉える力”，可在通常状态下攻击到自然系变化的敌人。



敌方的风格模式

敌方的大小BOSS同样会发动风格模式，大BOSS指的是有名有姓的重要角色，小BOSS指海贼队长、游击兵队长、据点兵长(リーダー)等小队长级敌人。敌方的风格模式同样有アタッカー和テクニカル两类，アタッカー类会弹返我方的普通攻击，并让我方角色产生硬直，一些非实体系的攻击可以无视其刚体效果，如黄猿的光线、クザン的冰冻；テクニカル类敌人会敏捷地回避我方攻击。无论敌方发动的是哪一种风格模式，玩家比较好的应对方法均为同时发动风格模式，可无视其刚体或回避效果。

通常攻击与范围攻击的连携

熟悉《无双》的玩家都知道光荣系《无双》作品中普通攻击与蓄力攻击的连携，通常是若干普通攻击连接1～2个蓄力攻击，如□□△，本作中也有类似的连携，只不过△键的功能为“范围攻击”，且可以作为连携的启动技。通常攻击和范围攻击的组合方式非常自由，既可以由1～4个□键后追加△，也可以在1～2个△后追加□，每名角色都有各自的技表，玩家可以在战斗准备菜单或暂停菜单的“プレイヤー情报”→“操作确认”中具体查看。部分技能的右侧有一个橙色的“オススメ”字样，表示这是系统推荐玩家使用的攻击动作，可优先尝试其性能。

Chain系统

熟悉□与△键的连携攻击后，玩家还需了解这些连携攻击中间可插入×键，在位移的同时并不会导致连携套路中断。举例来说，□□△这样的基本连携，以□、×、□、×、△的次序按键同样可以顺利完成。这种操作的好处是，可以在连携的过程中不断调整自己与敌方的距离，让每一次攻击切实命中。此外，大多数范围攻击都有破坏敌方BOSS风格模式刚体效果的作用，玩家可以距离BOSS较远时先发动普通攻击，再依靠×键接近BOSS，直接使出需要的范围攻击。

特殊技

按R键发动的特殊技大多是威力较大的单发技，但是也有チョッパー这种虽无直接攻击效果，却能降低敌方防御力的辅助技，合理利用可对战斗起到良好的辅助作用。

敌方破绽

在BOSS级敌人攻击的同时使用×键快速回避，或者靠近发动风格模式，都可令其露出破绽。露出破绽的敌人处于完全没有防备的状态，我方不仅能轻松突破其防御，一套连击还可令其昏厥，创造绝好的攻击机会。

育成篇

本作的育成主要包含了如下几个方面：角色升级、支援同伴升级、被动技能的习得和升级，其中角色升级最为重要。

角色升级

角色获得经验值后升级，不仅能让体力、必杀技、攻击力、防御力 4 项基本数值得到提升，还可令角色习得新的招式、二段必杀技以及扩充硬币装备栏。

获得经验值的方式

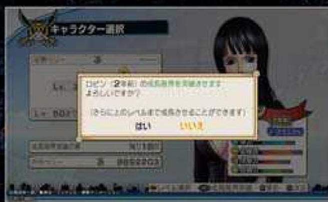
在战斗中打倒敌人和过关后均可获得经验值奖励，此外本作还有用金钱（ベリー）直接购买经验升级的便捷系统。利用购买系统的玩家需注意两点：1. 购买后的等级不得超过当前己方最高等级的角色，即如果玩家将一名角色练到 30，其他角色均低于此等级，则为其他角色购买升级时也不得超过 30 级；2. 当角色到达 50 级以上时，无法再购买升级，即从 50 ~ 100 级间的经验值只能靠战斗和过关获得。

成长上限突破

玩本作还不久的玩家看到上文“50 ~ 100 级”的说明可能会心生疑惑，因为在初始条件下，等级最多提升到 50，想继续升级的话就需要购买成长上限的突破书。突破书需要满足以下条件才能购买：

1. 首先任意难度通关一次，解禁“超难しい”难度。

2. 在超难难度下玩不同的主线或同伴支线关，每过 5 关可让商店中增加一本突破书。这样在全任务超难通过前，一共可购得突破书的 1 ~ 15 卷，而全任务均在超难下完成后，即可购买到 16 卷以后的所有突破书，总计 37 卷，满足全员突破的需要。



基本数值说明

体力：角色的体力上限，越高越容易存活，不过对于挑战 S 级过关的玩家而言，这项数值几乎没有意义。

必杀技：决定必杀槽的数量，初始状态对应一条必杀槽，后期最多增加到四条。其提升过程不像另外三项数值那样连续，而是以 10 级、26 级、36 级这 3 个固定等级为提升点，36 级以上后该项目不再变化。

攻击力：决定角色的攻击能力，提升后其通常攻击、范围攻击、特殊攻击、必杀技、风格模式下的特殊必杀都会提升威力，是游戏中最为重要的数值。

防御力：决定角色的防御力，是超难难度下保住性命、冲刺 S 级评价的关键数值。

招式扩充

全角色的招式扩充是共通的，详细如下。观察可知，当角色等级提升到 24 以上时即可掌握所有招式了。

招式按键	习得等级
□□□□□	2
□△△	5

招式按键	习得等级
□□△△	14
□□□△	21
□□□□△	21
△□□	9
△△□□	17
长按○	24
风格模式下□△△△	5
风格模式下□□△△△	14
风格模式下△□□□	9
风格模式下△△□□□	17

硬币装备栏

硬币相当于本作中的装备品，其获得方式将在后文的收集篇中详细介绍。每名角色初始只能装备一枚硬币，升级后最多可装备九枚。硬币有金银铜三种，关卡和游戏难度越高，也越容易获得金币。每种硬币又有 Lv1 ~ Lv3 三个等级，获得的每一个新硬币都是固定 1 级，而再次获得相同的硬币后，该硬币的等级会提升 1 级，但注意只能同种图案且同种质地的才满足这种升级方式，图案相同的金币和银币是彼此独立的。当硬币升到 Lv3 后显示为 Lv Max，追加对应属性。属性有体力、攻击力和防御力 3 种，按属性把硬币在战前准备菜单的“战斗准备”→“コインセット”装备到对应的栏目中，其提升效果会 +1。比如将一枚 5 星的体力型硬币装备到体力栏中，其实际星数为 6，而如果装备到攻击力或防御力栏中，均维持 5 星不变。

金银铜质地和硬币等级对应星数一览表

	Lv1	Lv2	Lv3
金	3星	4星	5星
银	2星	3星	4星
铜	1星	2星	3星

※从以上一览表可知，Lv3的铜币其能力加成与Lv1相当，不过由于Lv3达到了Max，所以其装备在对应的数值栏中时，实际效果会与Lv2的金币相当。

硬币相性

根据硬币上的图案，有关联的硬币邻接摆放时会促进彼此的星数 +1。关联方式有仲间、宿敌、恩义、メロメロ、爱用品 5 种，它们的实际效果没有任何区别。查看关联的方式非常简单，首先装备任意一枚硬币，然后将光标移到其邻近的装备栏，这时硬币仓库中闪闪发光的即为有相性的硬币，只需顺藤摸瓜地装备下去，即可获得一条九枚硬币完全互相关联的装备链。我们来计算一下，硬币对角色的星数加成的最大值，在最佳状态下，角色应该在体力、攻击力和防御力三栏中均装备了属性对应、且彼此都发生关联的 Lv3 金币，那么初始状态 5+5+5+5+5+5+5+5+5，由于属性对应，全部变成了 6+6+6+6+6+6+6+6+6；接着硬币之间彼此发生关联，是不是变成了 7+7+……呢？当然不是，由于除两头外的中间硬币均与左右两枚硬币发生关联，所以计算星数时需要两边各 +1，最终结果为 7+8+8+8+8+8+8+8+7=70。



硬币相性一览表

名称	仲间	宿敌	恩义	メロメロ	爱用品
ルフィ	麦わらの一味（2年前含）、ゼフ、Dr.くれは、Mr.2、アイスバーグ、白ひげ そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	エネル、ティーチ、赤犬、スモーカー	ビビ、くま、レイリー、ジンベエ、イワンコフ、ロー	ハンコック	麦わら帽子、ビブルカード、肉、悪魔の实
ゾロ	麦わらの一味（2年前含）、ゼフ、Dr.くれは、アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	ミホーク	ビビ、ペローナ、くま、ジンベエ、	ハンコック	和道一文字、雪走、三代鬼彻、秋水、ビブルカード
ナミ	麦わらの一味（2年前含／サンジ以外）ゼフ、アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	アーロン	ビビ、Dr.くれは、くま、ジンベエ	サンジ、ハンコック	天候棒、完全版天候棒、魔法の天候棒、ログポース、ログポース新世界、ビブルカード、ベリー
ウソップ	麦わらの一味（2年前含）、ゼフ、Dr.くれは、アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	–	ビビ、くま、ジンベエ	ハンコック	银河パチンコ、パチンコカブト、黑カブト冲击贝、ビブルカード

名称	仲间	宿敌	恩义	メロメロ	爱用品
サンジ	麦わらの一味（2年前含／女性以外）、Dr.くれは、アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	–	ゼフ、ビビ、くま、ジンベエ、イワンコフ	ナミ、ロビン、ペローナ、ハンコック	ビブルカード
チョッパー	麦わらの一味（2年前含）、アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	–	ビビ、Dr.くれは、くま、ジンベエ	–	チョッパー帽子2年前、チョッパー帽子、ビブルカード、悪魔の实
ロビン	麦わらの一味（2年前含／サンジ以外）アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	ルッチ、ルッチ人型、スパンダム、青キジ2年前、クザン、ゴールデン电传虫	くま、ジンベエ	サンジ、ハンコック	历史の本文、ビブルカード、悪魔の实
フランキー	麦わらの一味（2年前含）アイスバーグ、そげキング、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	スパンダム	ワポル、くま、ジンベエ	ハンコック	コーラビン フランキー将军 ビブルカード
ブルック	麦わらの一味（2年前含）そげキング、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	モリア	くま、ジンベエ	ハンコック	フィドル、ギター、エレキギター、魂の丧剑、ビブルカード
バギー	Mr.3	–	–	ハンコック	バギー玉、ベリー、悪魔の实
ゼフ	ルフィ、ゾロ、ナミ、（2年前含）、そげキング	–	サンジ（2年前含）	ハンコック	–
ミホーク	–	ゾロ（2年前含）	–	ハンコック	黑刀・夜
クリーク	–	–	–	ハンコック	–
アーロン	はっちゃん、ジンベエ	ナミ、黄猿（2年前含）	–	ハンコック	ベリー
はっちゃん	アーロン、ジンベエ	–	レイリー	ハンコック	–
ビビ	–	クロコダイル	ルフィ、ゾロ、ナミ、サンジ、チョッパー（2年前含）、そげキング	ハンコック	–
Dr.くれは	ルフィ、ゾロ、ナミ、サンジ、チョッパー（2年前含）、そげキング	–	ナミ、チョッパー（2年前含）	ハンコック	ベリー
ラバーン	–	–	–	–	–
ワポル	–	チョッパー（2年前含）	フランキー（2年前含）	ハンコック	悪魔の实
クロコダイル	–	ビビ、イワンコフ、白ひげ	–	ハンコック	バナナワニ、毒钩爪、悪魔の实
Mr.2	ルフィ（2年前含）、Mr.3	–	イワンコフ	–	悪魔の实
Mr.3	バギー、Mr.2	–	–	ハンコック	悪魔の实
エネル	–	ルフィ（2年前含）	–	ハンコック	方舟マクシム、のの样棒、悪魔の实
アイスバーグ	麦わらの一味（2年前含／ブルック以外）、そげキング	–	–	ハンコック	–
そげキング	麦わらの一味（2年前含）、ゼフ、Dr.くれは、アイスバーグ、レイリー、エース、ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号	–	ビビ、くま、ジンベエ	ハンコック	银河パチンコ、パチンコカブト、黑カブト、冲击贝、ビブルカード
ルッチ	カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、パシフィスタ、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	ロビン（2年前含）	–	ハンコック	悪魔の实
カク	ルッチ、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、パシフィスタ、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	ハンコック	悪魔の实
ジャブラ	ルッチ、カク、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、パシフィスタ、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	ハンコック	悪魔の实
ブルーノ	ルッチ、カク、ジャブラ、ルッチ人型、スパンダム、パシフィスタ、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	ハンコック	悪魔の实
ルッチ・人型	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、スパンダム、パシフィスタ、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	ロビン（2年前含）	–	ハンコック	悪魔の实
スパンダム	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、パシフィスタ、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	ロビン、フランキー（2年前含）	–	–	ゴールデン电传虫
モリア	ペローナ	ブルック（2年前）	–	ハンコック	悪魔の实
ペローナ	モリア	–	ゾロ（2年前含）	サンジ、ハンコック	ホロホロゴースト、クマシー、ベリー、悪魔の实
くま	イワンコフ	–	麦わらの一味（2年前含）、そげキング、サウザンドサニー号	ハンコック	悪魔の实
レイリー	そげキング、2年前麦わらの一味（ルフィ以外）	–	ルフィ（2年前含）、はっちゃん	–	ビブルカード
パシフィスタ	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	–	海军军团
战桃丸	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、パシフィスタ、マゼラン、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	ハンコック	海军军团、海军マント
ハンコック	サロメ	–	–	动物、老人、オカマ、スパンダム、パシフィスタ以外のキャラ全员	悪魔の实
ジンベエ	アーロン、はっちゃん、エース、ジンベエ样	ティーチ	麦わらの一味、白ひげ、ルフィ2年前	ハンコック	–
イワンコフ	くま	クロコダイル	ルフィ、サンジ（2年前含）、Mr.2	ハンコック	悪魔の实

名称	仲间	宿敌	恩义	メロメロ	爱用品
マゼラン	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	ハンコック	悪魔の实
ハンニャバル	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	ハンコック	–
ミノタウロス	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	–	–	–	悪魔の实
ティーチ	–	ルフィ（2年前含）、ジンベエ、白ひげ、エース、	–	ハンコック	チェリーパイ、悪魔の实
白ひげ	ルフィ（2年前含）、モビーディック号	クロコダイル、ティーチ、センゴク	ジンベエ、マルコ、エース、ジョズ、ビスタ	ハンコック	悪魔の实
マルコ	エース、ジョズ、ビスタ、モビーディック号	–	白ひげ	ハンコック	悪魔の实
エース	ルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパー（2年前含）、そげキング、ジンベエ、マルコ、ジョズ、ビスタ、モビーディック号	ティーチ	白ひげ	ハンコック	ビブルカード、肉、悪魔の实
ジョズ	マルコ、エース、ビスタ、モビーディック号	–	白ひげ	ハンコック	悪魔の实
ビスタ	マルコ、エース、ジョズ、モビーディック号	–	白ひげ	ハンコック	–
センゴク	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー、	白ひげ	–	ハンコック	ゴールデン电传虫、海军军舰、海军マント、悪魔の实
青キジ・2年前	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー	ロビン（2年前含）	ガープ	ハンコック	ゴールデン电传虫、海军军舰、海军マント、悪魔の实
黄猿・2年前	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、青キジ2年前、赤犬、ガープ、スモーカー、黄猿	アーロン	–	ハンコック	海军军舰、海军マント、悪魔の实
赤犬	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、青キジ2年前、ガープ、スモーカー、黄猿	ルフィ（2年前含）、クザン	–	ハンコック	海军军舰、海军マント、悪魔の实
ガープ	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、スモーカー	–	青キジ2年前	ハンコック	海军军舰、海军マント、巨大炮弹
ロー	–	スモーカー	ルフィ（2年前含）	ハンコック	悪魔の实
スモーカー	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、ガープ、赤犬	ルフィ（2年前含）、ロー	–	ハンコック	海军军舰、海军マント、七尺十手、悪魔の实
クザン	–	ロビン（2年前含）、赤犬	ガープ	ハンコック	ゴールデン电传虫、悪魔の实
黄猿	ルッチ、カク、ジャブラ、ブルーノ、ルッチ人型、スパンダム、战桃丸、パシフィスタ、ハンニャバル、マゼラン、ミノタウロス、センゴク、青キジ2年前、黄猿2年前赤犬、ガープ、スモーカー	アーロン	–	ハンコック	海军军舰、海军マント、悪魔の实
ルフィ・2年前	与ルフィ相同				
ゾロ・2年前	与ゾロ相同				
ナミ・2年前	与ナミ相同				
ウソップ2年前	与ウソップ相同				
サンジ・2年前	与サンジ相同				
チョッパー・2年前	与チョッパー相同				
ロビン・2年前	与ロビン相同				
フランキー・2年前	与フランキー相同				
ブルック2年前	与ブルック相同				
パンダマン					
サロメ	ハンコック	–	–	–	–
ジンベエ鲛	ジンベエ	–	–	–	–
バナナワニ	–	–	–	–	クロコダイル
电传虫	–	–	–	ハンコック	–
ゴールデン电传虫	–	ロビン（2年前含）	–	–	スパンダム、センゴク、青キジ、クザン
ゴーイングメリー号	麦わらの一味（2年前含）、そげキング、	–	–	–	–
サウザンドサニー号	麦わらの一味（2年前含）、そげキング、	–	くま	–	–
モビーディック号	白ひげ、マルコ、エース、ジョズ、ビスタ	–	–	–	–
方舟マクシム	–	–	–	–	エネル
海军军舰	–	–	–	–	パシフィスタ、战桃丸、センゴク、青キジ2年前、黄猿（2年前含）赤犬、ガープ、スモーカー、海军
麦わら帽子	–	–	–	–	ルフィ（2年前含）
和道一文字	–	–	–	–	ゾロ（2年前含）
雪走	–	–	–	–	ゾロ（2年前含）
三代鬼彻	–	–	–	–	ゾロ（2年前含）
秋水	–	–	–	–	ゾロ（2年前含）
天候棒	–	–	–	–	ナミ（2年前含）
完全版天候棒	–	–	–	–	ナミ（2年前含）
魔法の天候棒	–	–	–	–	ナミ（2年前含）
ログポース	–	–	–	–	ナミ（2年前含）
ログポース・新世界	–	–	–	–	ナミ（2年前含）
银河パチンコ	–	–	–	–	ウソップ（2年前含）、そげキング
パチンコカブト	–	–	–	–	ウソップ（2年前含）、そげキング
黒カブト	–	–	–	–	ウソップ（2年前含）、そげキング

名称	仲间	宿敌	恩义	メロメロ	爱用品
冲击贝	–	–	–	–	ウソップ（2年前含）、そげキング
チョッパー帽子2年前	–	–	–	–	チョッパー（2年前含）
チョッパー帽子	–	–	–	–	チョッパー（2年前含）
历史の本文	–	–	–	–	ロビン（2年前含）
コーラビン	–	–	–	–	フランキー（2年前含）
フランキー将军	–	–	–	–	フランキー（2年前含）
フィドル	–	–	–	–	ブルック（2年前含）
ギター	–	–	–	–	ブルック（2年前含）
エレキギター	–	–	–	–	ブルック（2年前含）
魂の丧剑	–	–	–	–	ブルック（2年前含）
海军マント	–	–	–	–	战桃丸、センゴク、青キジ、黄猿（2年前含）、赤犬、ガープ、スモーカー
バギー玉	–	–	–	–	バギー
黑刀・夜	–	–	–	–	ミホーク
毒钩爪	–	–	–	–	クロコダイル
のの样棒	–	–	–	–	エネル
ホロホロゴースト	–	–	–	–	ペローナ
クマシー	–	–	–	–	ペローナ
巨大炮弹	–	–	–	–	ガープ
チェリーパイ	–	–	–	–	ティーチ
七尺十手	–	–	–	–	スモーカー
ビブルカード	–	–	–	–	麦わらの一味（2年前含）、そげキング、レイリー、エース
肉	–	–	–	–	ルフィ（2年前含）、エース
ベリー	–	–	–	–	ナミ（2年前含）、バギー、アーロン、Dr.くれは、ペローナ
恶魔の实	–	–	–	–	能力者全员
海军	–	–	–	–	海军军舰
兵士／队长等	–	–	–	ハンコック	–

支援同伴升级

前面的系统篇已经介绍过发动风格模式并满足一定条件，可召唤出同伴协力作战，配置同伴的操作为“战斗准备”→“仲间セット”，这些支援同伴有一套独立的升级系统。首先，所有的可操作角色均可作为支援角色，除此之外，还有20个支援专用角色，分别是**クリーク、はっちゃん、アーロン、ラパーン、ワポル**、Mr.3、Mr.2、**ブルーノ、ジャブラ、カク、ルッチ、パシフィスタ**、战桃丸、**ミノタウロス、ハンニャバル、マゼラン、イワンコフ、ジョズ、ビスタ、モリア**。这些支援专用角色没有专门的动作模组，因此即便在风格模式中消耗了同伴槽召唤出来，也仅仅是施放一次特殊必杀就立即退场，不能停留在战场上攻击，不推荐使用。

技能	效果
阿吽の呼吸	增加援护攻击的攻击力
阿吽の呼吸+	进一步增加援护攻击的攻击力
仲间の绊	同伴槽持续时间加长
仲间の绊+	同伴槽持续时间进一步加长
自然系はまかせろ	增加对自然系状态的敌人造成的伤害
自然系はまかせろ+	进一步增加对自然系状态的敌人造成的伤害
能力者はまかせろ	增加对恶魔果实能力者造成的伤害
能力者はまかせろ+	进一步增加对恶魔果实能力者造成的伤害
真つ向胜负	对进入风格模式的敌人造成更多伤害
真つ向胜负+	对进入风格模式的敌人造成大量伤害
平常心	对没进入风格模式的敌人造成更多伤害
平常心+	对没进入风格模式的敌人造成大量伤害
テクニカルはまかせろ	增加对发动风格模式的テクニカル型敌人造成的伤害
テクニカルはまかせろ+	进一步增加对发动风格模式的テクニカル型敌人造成的伤害
アタッカ-はまかせろ	增加对发动风格模式的アタッカ-型敌人造成的伤害
アタッカ-はまかせろ+	进一步增加对发动风格模式的アタッカ-型敌人造成的伤害
强敌はまかせろ	增加对BOSS造成的伤害
强敌はまかせろ+	进一步增加对BOSS造成的伤害
ザコはまかせろ	增加对杂兵造成的伤害
ザコはまかせろ+	进一步增加对杂兵造成的伤害
攻击のアドバイス	援护结束后对操作角色施加30秒内增加攻击力的效果
防御のアドバイス	援护结束后对操作角色施加30秒内增加防御力的效果
回复のアドバイス	援护结束后操作角色回复一定量的体力
必杀のアドバイス	援护结束后操作角色回复一定量的必杀槽

支援同伴的升级依据一次战斗中发动风格模式后打出来的感叹号数量。在风格模式的整个过程中，受到攻击的敌方头上会出现感叹号，感叹号越多，过关时支援同伴获得的成长率便越大。不同角色在成长时能习得一些援护技能，具体功能如上表，最后4种援护技为支援专用角色所独有。



被动技能的习得与升级

在战前准备菜单的“战斗准备”→“**スキルセット**”，可为操作角色装备上被动技能，这些技能可加强角色战斗力。装备被动技能要占用角色的技能插槽，占用1格到3格不等，但占用格子多的技能未必实用，如何取舍要根据角色性能与实际需要。

被动技能的习得和升级均依赖于硬币收集，玩家在关卡或角色选择界面时随便点击一名角色的头像，会出现一个小菜单，查看其中的“**スキルノート**”一项，便可看到一共17个硬币九宫图。任何一个九宫图中都由三枚硬币构成了横、纵、斜共计8条线，每凑齐一条线上的3枚硬币，便可解禁该九宫图中的一项技能。部分九宫图对收集的硬币有等级要求，要求收集的硬币等级均为Lv3，按照前文提到的硬币升级，只需反复收集相同硬币即可。17个九宫图中的技能并非完全迥异，可能某一个技能会出现在多个九宫图中，在不同的九宫图中重复习得同一个技能，即可提升该技能的功效。比如“□□□□□**コンボ**强化”技能可提升□五连打的攻击力，而该技能出现在No.01、No.03和No.14这三个九宫图里，习得其中任一，可解禁该技能，不过强化幅度较小；习得其中任意两个，技能名会变为“□□□□□**コンボ**强化+”，三个则为“□□□□□**コンボ**强化++”，强化效果依次递增，其他技能同理。



全九宫图获得方法

编号	名称	关联硬币	获得条件
1	始まりのスキルノート	001-006-039、057-003-046、008-009-056	完成第1章第4话“最强の海贼团”
2	激突のスキルノート	038-010-034、012-033-004、020-007-047	完成第2章第4话“マリンフォード大激突”
3	决战のスキルノート	005-023-055、058-002-053、045-044-054	完成第3章第6话“仲间を取り戻せ！”
4	麦わらの一味マークのスキルノート	157-156-160、158-155-161、163-159-162	完成序章第2话“分裂！？麦わらの一味”
5	麦わらの一味の协力者のスキルノート	127-016-024、035-126-040、011-017-145	完成同伴关卡チョッパー篇
6	麦わらの一味の爱用品のスキルノート	268-260-280、271-259-275、274-255-277	完成第3章第2话“剑客袭来”
7	强敌たちのマークのスキルノート	130-128-139、131-144-133、129-134-132	完成第1章第2话“正义の拳骨”
8	女性たちのスキルノート	218-197-187、337-213-341、183-318-196	完成同伴关卡サンジ篇
9	海军のスキルノート	234-230-324、233-231-232、330-282-236	完成同伴关卡ガープ篇
10	海贼たちのスキルノート	194-202-199、228-201-229、193-212-195	完成第4章第3话“暗の世界”
11	世界政府关系者のスキルノート	208-217-222、206-207-221、209-216-223	完成同伴关卡ルッチ篇
12	元囚人のスキルノート	190-201-202、220-227-200、219-352-194	完成同伴关卡マゼラン篇
13	新旧七武海のスキルノート	398-415-394、392-399-404、380-500-372	完成同伴关卡ロー篇
14	白ひげ海贼团のスキルノート	406-405-409、501-488-485、408-436-407	完成同伴关卡白ひげ篇
15	空岛のスキルノート	446-437-450、538-383-530、452-466-445	完成同伴关卡エネル篇
16	海贼王のスキルノート	361-514-439、370-508-395、414-507-407	完成最终章第2话“暗との决战”
17	仲间のしるしのスキルノート	419-376-421、420-513-422、423-434-424	完成同伴关卡ルフィ（2年前）篇

全技能效果及所属九宫图一览

1格技能

名称	效果	所属九宫图
□□□□□コンボ强化	强化□□□□□	No.01：始まりのスキルノート、No.03：决战のスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
□△コンボ强化	强化□△	No.03：决战のスキルノート、No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート
□□△コンボ强化	强化□□△	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
□□□△コンボ强化	强化□□□△	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート 、No.10：海贼たちの、No.17：仲间のしるしのスキルノート
□□□□△コンボ强化	强化□□□□△	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート 、No.10：海贼たちの、No.17：仲间のしるしのスキルノート
△△△コンボの强化	强化△△△	No.02：激突のスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
△□コンボ强化	强化△□	No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート
△△□コンボ强化	强化△△□	No.01：始まりのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
特殊技强化	强化特殊技	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート
ハイテンション	增加风格模式下的攻击力	No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
空中战の知识	增加对空中敌人造成的伤害	No.03：决战のスキルノート、No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート
刚力	让敌人更容易陷入气绝状态	No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.10：海贼たちのスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
狙击手の心得	增加对远距离的敌人造成的伤害	No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
追い讨ち	增加对气绝状态的敌人造成的伤害	No.01：始まりのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート
肉の力に	随着获得“巨大肉”和“水々肉バーベQ”数量，攻击力获得提升	No.02：激突のスキルノート、No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.10：海贼たちのスキルノート
リーダーの力	我方据点越多攻击力越高	No.01：始まりのスキルノート、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
ヒーローの力	每击破500人，攻击力获得提升	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
起死回生の力	体力越少攻击力越高	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート、No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
健康第一	防止异常状态	No.04：麦わら一味マークのスキルノート
顽强	不容易被敌方打出硬直	No.6：麦わら一味の爱用品のスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
航海士の心得	回避和Chain的无敌时间延长	No.02：激突のスキルノート
肉を身体に	随着获得“巨大肉”和“水々肉バーベQ”数量，防御力获得提升	No.01：始まりのスキルノート、No.02：激突のスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
リーダーの身体	我方据点越多防御力越高	No.01：始まりのスキルノート、No.02：激突のスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
ヒーローの身体	每击破500人，防御力获得提升	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
起死回生の身体	体力越少防御力越高	No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.08：女性たちのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート
コックの心得	增加回复道具的效果	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート
海贼同盟	更容易积蓄同伴槽	No.03：决战のスキルノート、No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート
急所攻击	延长敌方的气绝时间	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.10：海贼たちのスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート
船大工の心得	一击破坏盾兵的盾牌	No.07：强敌たちのマークのスキルノート
クイックチャージ	缩短蓄力攻击的蓄力时间	No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート
实体を捉える力	能攻击到进入自然系状态的敌人	No.06：麦わらの一味の爱用品のスキルノート ノート
リーダーシップ	更容易压制敌方据点	No.08：女性たちのスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
毒舌	ペローナ专用，敌人更容易进入消沉状态	No.03：决战のスキルノート、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
サディスト	ペローナ专用，对消沉状态的敌人造成更多伤害	No.02：激突のスキルノート、No.03：决战のスキルノート、No.08：女性たちのスキルノート
アイスクラッシュ	クザン专用，对冻结状态的敌人造成更多伤害	No.02：激突のスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
ゴルゴンの目	ハンコック专用，对石化状态的敌人造成更多伤害	No.02：激突のスキルノート、No.03：决战のスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
ソウルレクイエム	ブルック专用，对睡眠状态的敌人造成更多伤害	No.03：决战のスキルノート、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.10：海贼たちのスキルノート
音乐家の心得	ブルック专用，任何连击收尾后的演奏引起的自身状态强化更容易持续	No.01：始まりのスキルノート、No.08：女性たちのスキルノート、No.09：海军のスキルノート
砂の能力の真髓	クロコダイル专用，增加能回复风格槽的攻击的回复量	No.02：激突のスキルノート
心纲	エネル专用，更容易积蓄雷电槽	No.15：空岛のスキルノート
お德用コーラ	フランキー（2年前）专用，减少可乐槽的消耗量	No.16：海贼王のスキルノート

2格技能

名称	效果	所属九宫图
战斗员の心得	增加必杀技的伤害	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
つまみ食い	击杀杂兵也能掉落回复道具	No.01：始まりのスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
スタイリッシュ	延长风格模式的持续时间	No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.10：海贼たちのスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート
考古学者の心得	风格槽的自然回复量增加	No.08：女性たちのスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
集中力	更容易积蓄必杀槽	No.01：始まりのスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
船长の心得	必杀槽会随着时间缓慢回复	No.08：女性たちのスキルノート、No.15：空岛のスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート

3格技能

名称	效果	所属九宫图
威压	战斗时容易击退敌人	No.12：元囚人のスキルノート
船医の心得	体力会随着时间缓慢回复	No.08：女性たちのスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
战场のカリスマ	容易提升士气	No.10：海贼たちのスキルノート
ミスディレクション	延长击飞敌人的时间	No.11：世界政府关系者たちのスキルノート
泥棒猫	击杀杂兵后掉落贝利	No.08：女性たちのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート、No.16：海贼王のスキルノート
王の资质	ルフィ、エース、ハンコック、白ひげ专属技能，霸王色的霸气能震晕敌将，给予杂兵伤害的同时延长气绝时间	No.10：海贼たちのスキルノート

收集篇

硬币收集

本作没有武器和防具的概念，操作角色和支援角色会随着游戏的进程逐步解禁，没有任何窍门和技巧性，实用收集的对象只有硬币了。硬币收集包括三项好处：1. 收集自身涉及到“获得 250 种硬币”的成就奖杯；2. 收集到的硬币可用作提升角色能力的装备品；3. 特定硬币可填充到 17 个被动技能九宫图中，实现技能的解禁。当硬币等级升到 3 级后，再度重复获得的相同硬币将自动被置换为金钱。本作中硬币一共有 540 种，其获得方式有如下四种：

1. 过关：过关后可获得一些硬币作为奖励。
2. 宝箱：关卡中的金黄色宝箱，打开后有一定机会出现硬币或钱财。
3. 敌将：打倒敌方 BOSS 后（包括有头脸的 BOSS 和小队长级的小 BOSS）有一定几率掉落。
4. 秘密硬币：满足各关卡中的特定条件可获得。秘密硬币在游戏中叫作“**シークレットコイン**”，主线任务的每一关均包含 3 枚，而同伴任务每关只有 1 枚，详细获得方法参考后文。

秘密硬币

秘密硬币涉及到“收集全秘密硬币”的奖杯，因此无论玩家是为了游戏完成度还是为了成就点，都是务必要全部收集的。主线任务中的 3 枚秘密硬币分为两部分获得：前两枚硬币需要玩家在关卡中满足一定条件（在后文的关卡部分详细说明），让地图上会出现蓝色宝箱，赶到相应位置打开宝箱即可，如果忘记了宝箱位置，可以在暂停菜单的战历回顾下查看；第三枚硬币则需要当前关卡达成 S 级评价，过关后的奖励结算时获得。同伴任务每关只有 1 枚隐藏硬币，条件也很单一，即当前关卡达成 S 级评价即可。



如何获得S级评价？

简单难度（**やさしい**）下无论玩家的战绩如何辉煌，都至多只能获得 A 级评价，普通难度以上才有望挑战 S 级。S 级评价的获得根据击杀人数、自己的受伤程度和过关时间来判断，全关卡对击杀人数的要求都是 1200 以上，而受伤程度和过关时间则根据关卡难度有所出入。一般来说，关卡难度越高，对受伤程度和过关时间的要求便越宽松，目前这部分的数据尚未有精确测定，但保险起见地将受伤程度控制在 1000 以下、过关时间控制在 10 分钟以内是必定可以获得 S 级评价的，这就要求玩家的角色有很高的防御力和攻击力，因此建议先将超难模式通过，突破成长界限并练高角色等级，再使用**エネル**、黄猿、**クザン**等强角色来挑战 S 级。另外，推荐在 BOSS 战前先行存档，一旦被 BOSS 的攻击扣除了大量 HP，

利用商店有效地收集硬币

商店中形形色色的商品，对实际攻关最为有用的除了成长界限突破书外，还有倒数第二栏的消费道具。消费道具分为硬币收集系、经验加成系和金钱加成系等，后两种很直观，只要购买以后即可生效，不过当玩家的角色还不够强大时，建议不要购买金钱加成系，因为会导致所有原本该出回复品的宝箱中都只有金钱，不利于攻关。

硬币收集系可提升某一类硬币的获得几率，比如“**キャラクターの地图**”能增加获得的角色类硬币，“**マークの地图**”能增加获得的标记类硬币，以此类推。这类道具对完成技能九宫图有很大帮助，玩家可查看自己缺少哪一种硬币，找好其类别，再购买收集系道具即可。当后期金钱充足后，可直接购买“**ひとつなぎの地图**”来给自己的硬币升级。该道具的作用是“完成关卡后必定能获得已经入手过的硬币”，主要用于完成那些需要 3 级硬币的九宫图。

硬币收集推荐关卡

各关卡容易刷出的硬币种类有所侧重，以下推荐一下各类硬币容易爆出的关卡，以及当前关卡能增加硬币获得数的角色。

硬币系统	推荐关卡	推荐角色	推荐等级
キャラクター	主线 1 章第 1 话	ウソップ	Lv6
	主线 1 章第 4 话	ナミ / スモーカー	Lv12
	主线 2 章第 3 话	マルコ / クザン / ペローナ	Lv18
	主线 3 章第 2 话	ルフィ / クザン / エース	Lv24
	主线 3 章第 5 话	ウソップ / ロビン / クロコダイル	Lv28
	主线 4 章第 2 话	ゾロ / サンジ / ロビン	Lv29
	主线最终章第 2 话	ルフィ / スモーカー / マルコ	Lv45
マーク	主线序章第 1 话	ルフィ	Lv1
	主线 1 章第 2 话	ナミ	Lv8
	主线 2 章第 1 话	チョッパー / ジンベエ	Lv14
	主线 2 章第 4 话	クザン / ペローナ / ハンコック	Lv20
	主线 3 章第 3 话	ブルック / クザン / くま	Lv26
	主线 3 章第 6 话	ウソップ / マルコ / バギー	Lv28
	主线 4 章第 3 话	ルフィ / くま / ガープ	Lv30
关连アイテム	主线序章第 2 话	ルフィ	Lv4
	主线 1 章第 3 话	ナミ / スモーカー	Lv10
	主线 2 章第 2 话	チョッパー / ブルック	Lv16
	主线 3 章第 1 话	フランキー / マルコ / エース	Lv22
	主线 3 章第 4 章	チョッパー / ジンベエ / ミホーク	Lv27
	主线 4 章第 1 话	ハンコック / ミホーク	Lv29
	主线最终章第 1 话	ゾロ / サンジ / クロコダイル	Lv45
麦わら一味	同伴关卡ルフィ篇	ジンベエ / 黄猿 / ティーチ	Lv40
	同伴关卡チョッパー篇	スモーカー / エネル / ティーチ	Lv10
	同伴关卡ルフィ 2 年前篇	ジンベエ / エネル / ティーチ（W 能力）	Lv45
	同伴关卡チョッパー2 年前篇	ミホーク / ロー / ティーチ	Lv45
世界政府	同伴关卡ロビン篇	マルコ / ペローナ / くま	Lv28
	同伴关卡くま篇	ブルック / ルフィ 2 年前 / チョッパー2 年前	Lv22
	同伴关卡ミノタウロス篇	ミホーク / ナミ 2 年前 / チョッパー2 年前	Lv35
	同伴关卡ハンニャバル篇	クロコダイル / ウソップ 2 年前 / ロビン 2 年前	Lv35
	同伴关卡マゼラン篇	ティーチ / サンジ 2 年前 / フランキー2 年前	Lv40
	同伴关卡ロビン 2 年前篇	ルフィ / くま / ルフィ 2 年前	Lv45
东の海の猛者	同伴关卡バギー篇	フランキー / ウソップ 2 年前 / ブルック 2 年前	Lv28
	同伴关卡クリーク篇	チョッパー / サンジ 2 年前 / ティーチ W 能力	Lv35
	同伴关卡アーロン篇	ウソップ / エネル / フランキー	Lv40
伟大なる航路の猛者	同伴关卡クロコダイル篇	ロビン / ナミ 2 年前 / フランキー2 年前	Lv26
	同伴关卡エネル篇	ティーチ / チョッパー2 年前 / ブルック 2 年前	Lv45
	同伴关卡ティーチ篇	ルフィ / 白ひげ / 黄猿	Lv45
	同伴关卡ラバーン篇	チョッパー / ロビン / ロビン 2 年前	Lv35
	同伴关卡 Mr 3 篇	ロビン / ブルック / サンジ 2 年前	Lv35
麦わら一味の协力者	同伴关卡ウソップ篇	クザン / くま / エネル	Lv28
	同伴关卡ジンベエ篇	ナミ / ロー / エネル	Lv8
	同伴关卡はっちゃん篇	ナミ / ブルック 2 年前 / 赤犬	Lv35
	同伴关卡ワポル篇	チョッパー / フランキー / チョッパー2 年前	Lv35
	同伴关卡イワンコフ篇	ガープ / チョッパー2 年前 / ブルック 2 年前	Lv35
	同伴关卡ウソップ 2 年前篇	マルコ / ミホーク / 白ひげ	Lv45
恶魔の实の能力者	同伴关卡ブルック篇	ハンコック / エース / ロー	Lv10
	同伴关卡クザン篇	ゾロ / サンジ / ゾロ（2 年前）	Lv14
	同伴关卡ペローナ篇	ウソップ / スモーカー / フランキー	Lv16
	同伴关卡 Mr. 2 篇	フランキー / ウソップ 2 年前 / サンジ 2 年前	Lv40
	同伴关卡ブルック 2 年前篇	ロー / 赤犬 / ティーチ	Lv45
	同伴关卡ティーチ W 能力篇	サンジ / 白ひげ / ブルック 2 年前	Lv45
海军	同伴关卡スモーカー篇	ゾロ / ガープ / 赤犬	Lv4
	同伴关卡バギー篇	フランキー / ウソップ 2 年前 / ブルック 2 年前	Lv28
	同伴关卡黄猿篇	クロコダイル / サンジ 2 年前 / フランキー2 年前	Lv45
	同伴关卡赤犬篇	ロビン / 白ひげ / ティーチ（W 能力）	Lv45
	同伴关卡パシフィスタ篇	白ひげ / ルフィ 2 年前 / ウソップ 2 年前	Lv45
	同伴关卡战桃丸篇	バギー / ゾロ 2 年前 / ナミ 2 年前	Lv45
CP9	同伴关卡ブルーノ篇	ブルック / ロー / ナミ 2 年前	Lv35
	同伴关卡ジャブラ篇	エース / ルフィ 2 年前 / ゾロ 2 年前	Lv35
	同伴关卡カク篇	ハンコック / ルフィ 2 年前 / ゾロ 2 年前	Lv35
	同伴关卡ルッチ篇	ゾロ / ジンベエ / ナミ 2 年前	Lv40

硬币系统	推荐关卡	推荐角色	推荐等级
七武海	同伴关卡ミホーク篇	エース／ゾロ2年前／ロビン2年前	Lv24
	同伴关卡ロー篇	サンジ／ウソップ2年前／ロビン2年前	Lv35
白ひげ海贼团	同伴关卡マルコ篇	ウソップ／ペローナ／ルフィ2年前	Lv12
	同伴关卡エース篇	フランキー／ロー／サンジ2年前	Lv20
	同伴关卡白ひげ篇	サンジ／ナミ2年前／チョッパー2年前	Lv45
	同伴关卡ジョズ篇	黄猿／ロビン2年前／ティーチ（W能力）	Lv40
	同伴关卡ビスタ篇	ウソップ／エース／フランキ-2年前	Lv40
女性キャラクター	同伴关卡ナミ篇	バギー／黄猿／赤犬	Lv4
	同伴关卡サンジ篇	ペローナ／クロコダイル／赤犬	Lv29
	同伴关卡ハンコック篇	ロビン／ガープ／ウソップ2年前	Lv18
	同伴关卡ナミ2年前篇	スモーカー／ジンベエ／バギー	Lv45
	同伴关卡サンジ2年前篇	クロコダイル／バギー／ガープ	Lv45
男性キャラクター	同伴关卡ゾロ篇	クザン／くま／白ひげ	Lv29
	同伴关卡フランキー篇	ミホーク／ガープ／黄猿	Lv6
	同伴关卡ゾロ2年前篇	ペローナ／ハンコック／ティーチ（W能力）	Lv45
	同伴关卡フランキ-2年前篇	黄猿／エネル／ゾロ2年前	Lv45

角色收集

本作共有37名可操作角色，获得方法如下表所示。不过其获得方法并无捷径，基本无法快速选用自己青睐的角色，必须按部就班。

名前	出现条件
ルフィ	初期
ゾロ	第3章第6话“仲间を取り戻せ！”过关
ナミ	序章第2话“分裂！？麦わらの一味”过关
ウソップ	第3章第4话“咒缚から解き放て！”过关
サンジ	第3章第6话“仲间を取り戻せ！”过关
チョッパ-	第1章第3话“恶梦の支配者”过关
ロビン	第3章第4话“咒缚から解き放て！”过关
フランキ-	第1章第1话“海贼同盟の袭来”过关
ブルック	第1章第3话“恶梦の支配者”过关
スモ-カ-	序章第2话“分裂！？麦わらの一味”过关
ジンベエ	第1章第2话“正义の拳骨”过关
マルコ	第1章第4话“最强の海贼团”过关
クザン	第2章第1话“はじまりの地へ”过关
ペロ-ナ	第2章第2话“复活のア-ロンパ-ク”过关
ハンコック	第2章第3话“潜入！地狱の大砦”过关
エ-ス	第2章第4话“マリンフォ-ド大激突”过关
くま	第3章第1话“黒ひげからの刺客”过关
ミホ-ク	第3章第2话“剑客袭来”过关
クロコダイル	第3章第3话“砂漠の岛の宿敌”过关
バギ-	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
ガ-プ	第4章第1话“海军を救え！”过关
白ひげ	第4章第2话“决裂！海军vs海贼”完成救援白胡子的任务。（需要先通过同伴任务中的白ひげ关。）
ロ-	第4章 第2话“决裂！海军vs海贼”完成救援白胡子的任务。（需要先通过同伴任务中的白ひげ关。）
黄猿	最终章第1话“坏れた正义”过关
エネル	最终章第1话“坏れた正义”过关
赤犬	最终章第2话“暗との决战”过关
ティ-チ	最终章第2话“暗との决战”过关
ルフィ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ルフィ（2年前）过关
ゾロ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ゾロ（2年前）过关
ナミ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ナミ（2年前）过关
ウソップ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ウソップ（2年前）过关
サンジ（2年前）	最终章通关后、同伴任务サンジ（2年前）过关
チョッパ-（2年前）	最终章通关后、同伴任务チョッパ-（2年前）过关
ロビン（2年前）	最终章通关后、同伴任务ロビン（2年前）过关
フランキ-（2年前）	最终章通关后、同伴任务フランキ-（2年前）过关
ブルック（2年前）	最终章通关后、同伴任务ブルック（2年前）过关
ティ-チ（W能力）	同伴任务ティ-チ过关

影像收集

画廊模式中包括了硬币、影像、人物事典、音乐、宝物图鉴、同伴图鉴等收集要素，其中与奖杯相关的仅有硬币和影像，硬币的收集方式上文已有交待，且只需搜集250个即可获得奖杯，不需要特别注意即可完成。影像则要在主线任务中触发过（可观看，也可按START键跳过）相关事件，有一部分事件需要满足一定条件方可触发，否则无法获得。以下将列出这些有条件的影像的获得方式，那些固定获得的影像就省略说明了。

编号	名称	获得条件
07	狂乱する铁人	第1章第1话，选择ルフィ与フランキ-对峙
09	爱ある拳	第1章第2话，选择ルフィ与ガ-プ对峙
13	怪物になりてぇ！	第1章第4话，操作チョッパ-击破1000人
15	火拳のエ-ス	第1章第4话，操作スモ-カ-与エ-ス对峙
20	メロメロ甘风	第2章第3话，让敌方侵入我军本阵
22	传说の海兵	第2章第4话选择マルコ游戏，发生任务“海军と大海贼同盟”后击破西北据点的ティ-チ，让マルコ接近其后出现的ガ-プ
29	ソウルキング	第3章第2话，操作ブルック接近作为黄色势力登场的ミホ-ク
30	三刀流の剑鬼	第3章第2话，操作ルフィ接近ゾロ
32	ネガティブチャンプ	第3章第4话，操作ペロ-ナ击破ウソップ并过关
37	おれは死んでも女は蹴らん	第3章第6话，操作ロビン接近サンジ
39	不届きな二人	第4章第1话，操作ゾロ接近与バシフィスタ交战的サンジ
47	白ひげ、死なず	第4章第2话，成功说得白ひげ

深度收集

随着流程进度，商店中会出现一些特殊的收集商品，包括部分角色的服装和特定的功能奖励。

服装

名称	获得方式
バギ-衣装1	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
バギ-衣装2	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
クロコダイル衣装	第3章 第3话“砂漠の岛の宿敌”过关
黄猿衣装	最终章第1话“坏れた正义”过关
クザン（青雉）衣装	第2章第1话“はじまりの地へ”过关
ナミ（2年前）衣装	同伴任务ナミ（2年前）过关
ロビン（2年前）衣装	同伴任务ロビン（2年前）过关

特殊功能

名称	说明	出现条件
ボンちゃんの魂	能够改变标题画面下的报幕语音	收集全影像
ソウルキングの魂	能够改变战斗时的BGM	收集全BGM（没有特别条件，全关卡完成后必定100%）
海贼王の魂	全剧情模式关卡下获得硬币数量增加	在剧情模式下将主线和同伴任务全部过关

关卡攻略

游戏中的任务关卡分为主线和同伴两类，在主菜单的**パイレ－ツログ**和**フリ－ログ**两个模式下都能玩到，且对应关卡完全一样。**パイレ－ツログ**为剧情模式，游玩时可顺便解禁关卡；**フリ－ログ**为自由模式，可在已经打出来的关卡中自由选择，不过无法解禁关卡，且打出来的战绩不纳入统计（剧情模式下超难难度关卡通过后，关卡上会出现勋章，自由模式下便不会出现）。所以没有意外情况的话，玩家只需玩**パイレ－ツログ**就能体验到完整的游戏内容了，至于**フリ－ログ**的最大意义，也许就是借给朋友玩的时候防止他们擅自推进进度了，总之相当鸡肋。

主线任务攻略
（メインエピソ-ド）

主线任务共由6章组成，依次是序章、第1～第4章以及最终章，玩家在第一次游戏时无法直接进入最终章，打完第4章以后便强制进入NORMAL END并结束。以下为进入最终章、通往真结局的条件：

1.首先通过第4章第3话“暗の世界”，迎来通常结局。

2.进入同伴任务模式（仲间エピソ-ド），将已经出现的所有同伴任务通过，解禁白ひげ篇。

3.将同伴任务白ひげ篇通过，再返回主线任务的第4章第2话“决裂！海军vs海贼”，让エ-ス到达撤退地点，触发任务“白ひげを说得しろ！”

4.成功完成该任务，解禁最终章。

5.将最终章的2话打过后，迎来真结局。



序章 1话 袭いかかる雷神

胜利条件：击破エネル
败北条件：ルフィ败走
秘密硬币获得条件
1.成功让ナミ打开マクシム的门
2.我军主要角色全部存活的前提下击破スモーカー
3.综合评价达成S级

关卡流程

・任务开始后一直向前走，草帽团的同伴们会出现，这时ナミ出现在地图西方。

任务：ナミを袭う兵を一掃せよ

・靠近ナミ，击破两个空岛兵队长。任务完成后地图中央的据点开门，前往中央据点。

任务：中央砦で暴れて、敌を引きつけよ

・消灭中央据点的敌人，最终占领该据点。任务完成后ナミ会移动并打开地图西边据点的门，前往该据点。

任务：ナミが开けた门から、方舟マクシムへ突入せよ

・消灭据点内的敌兵，待据点开门后继续前进，发生方舟マクシム浮上的剧情。

・在进入方舟前击破1000人，击败出现的スモーカー。如果此处没有击倒他，他会在エネル被打败后出现。

BOSS：エネル

・击破BOSS エネル。这是第一个自然系的BOSS，记得他在进入全身带电的状态后发动风格模式，可让普通攻击对其奏效。



2话 分裂！？麦わらの一味

胜利条件：草帽团全员到达目的地→ナミ到达目的地
败北条件：草帽团任何一人败走→ナミ败走
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.在スモーカー存活的情况下击破失去神智的草帽团全员
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：东砦を制压し、味方の撤退を援护せよ！

・前往地图东部据点，占领东砦。

任务：研究所前まで、麦わら一味を护卫せよ！

・掩护草帽团全员撤退到西侧的研究所前。

・击破图中出现的两个传令兵，阻止敌方增援。

・スモーカー出现

任务：スモーカーをぶっ飞ばせ！

・击倒スモーカー。

任务：ナミとともに南东砦へ向かえ！

・向东南方的据点前进，中途胜利和败北条件变更。

・注意保护ナミ的安全，途中スモーカー会加入我方。

・与ナミ一同到达东南方的据点。





第1章 1话 海贼同盟の袭来

胜利条件：击破クリーク、ワポル→击破クザン
败北条件：ナミ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.クザン出现时我方全员存活
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：两翼のナワバリを制压せよ！

・占领地图两翼的据点，时刻注意我方大本营是否受到威胁。

・敌方海贼队长出现，并显示向东西两侧据点进军，敌方出现3处增援。

・クリーク开始使用毒瓦斯攻击。

任务：海贼队长を倒し、ナミとスモーカーの后退を援护をせよ！

・前往地图中央击倒海贼队长，掩护ナミ和スモーカー后退，我方工作兵出现。

任务：目标地点まで、工作兵を援护せよ！

・掩护工作兵到达指定地点。

任务：クリークとワポル、フランキーをぶっ飞ばせ！

・フランキー作为敌方出现，将其击倒令他恢复神智。

・ワポル出现在地图中央，クリーク出现在地图东北，依次击破。

・击破以上三人后，地图北面和西面出现大量敌方增援，クザン出现。

BOSS：クザン

・等级不太高的情况下有可能被冰冻冻住后秒杀，注意回避冰结系攻击。



2话 正义の拳骨

胜利条件：击破ガープ
败北条件：ナミ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央西广场と南住居区を制压せよ！

・先占领南面的南居住区，再占领初始地点东面的中央西广场。

・援军出现，并帮助我们破坏北边的门。

任务：战桃丸をぶっ飞ばせ！

・击破在中央北广场的战桃丸。

任务：中央の海兵队长を倒し、敌を引きつけよ！

・消灭地图中央附近的所有海兵队长，スモーカー出现并向ガープ进军。

・ガープ开始释放拳骨陨石，之后等待スモーカー到达敌方大本营后开门。

・黄猿、战桃丸、パシフィスタ作为敌方增援出现，可以无视他们直接与ガープ交战。

BOSS：ガープ

・ガープ正面投掷的炮弹很难回避，建议从后方或侧面进攻。如果其发动了风格模式，我方也要立即进入风格模式回避。





3话 海贼同盟の袭来

胜利条件：ルフィ等人到达目的地→击破モリア
败北条件：ジンベエ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下打倒バギー，令敌方大本营开门
3.综合评价达成S

关卡流程

任务：ナミと中央砦の探索へ向かえ！

・与ナミ一同前往中央据点，开门后任务完成，之后ペローナ和ゾンビ队长出现。

任务：中央砦を制压せよ！

・被关在中央据点后，打倒敌人并占领据点，胜利条件变更。

任务：ペローナをぶっ飞ばせ！

・前往我方大本营，击破ペローナ。

・任务完成后ペローナ作为敌方援军再次出现。

任务：ペローナの本体を探し、ぶっ飞ばせ！

・打倒ゾンビ队长，打听ペローナ真身的位置，地图右下方会出现一个×标记，即是真身所在。

・ペローナ真身所在的森林中有一些颜色特殊的墙壁，攻击可以打破该墙，到达ペローナ身边将其打倒。

任务：チョッパーとブルックをぶっ飞ばせ！

・チョッパー出现在我方大本营，ブルック向ナミ进军，分别将他们两人击倒令其恢复神智。

・バギー、Mr.3、海贼队长出现。

任务：バギーをぶっ飞ばせ！

・バギ－在地图的东北角，并准备对我方大本营发动炮击，前往将其击破。

・击倒バギ－后モリア出现，靠近他以后ペロ－ナ和バギ－作为敌方增援再次出现。

・玩家可无视ペロ－ナ和バギ－直接击倒モリア，如果决定先消灭他俩，那要注意大本营的安全。

BOSS：モリア

・BOSS 的动作比较迟钝，只要注意他的瞬移和远程攻击，锁定好本体准确靠近攻击即可。





4话 最强の海贼团

胜利条件：击破白ひげ→击破マルコ

败北条件：スモーカー/ジンベエ任一败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，打倒再度出现的ジョズ、ビスタ、エース，让敌方大本营开门

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：白ひげの元ヘルフィを援护せよ！

・掩护ルフィ靠近白ひげ。靠近后发生剧情，マルコ出现，胜利条件变更。

任务：マルコをぶっ飞ばせ！

・打倒マルコ，他会后退到东南方的据点。

任务：エ－スを倒し、北砦への道を确保せよ！

・据点的西门被火墙挡住，绕路前往エ－ス所在地。

・地图东南和西北分别出现敌方援军ビスタ和ジョズ，向我方大本营进军。

任务：ビスタをぶっとばせ！

任务：ジョズをぶっとばせ！

・击破ビスタ和ジョズ，他们一时撤退后会再度出现。

・击破エ－ス、ビスタ和ジョズ，敌方大本营开门。

BOSS：マルコ

・マルコ的行动比较飘逸，不太好抓，玩家可以先占领据点防止杂兵干扰。マルコ三段踢后会出现较大空隙，是从背后或侧面攻击的好机会。





第二章

1话 はじまりの地へ

胜利条件：ナミ到达目的地→ルフィ等人到达目的地

败北条件：ブルック/ナミ/スモーカー任一败走

秘密硬币获得条件

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下击破赤犬

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ナミを研究所前まで护卫せよ！

・掩护ナミ到达研究所前，随后ルッチ、カク、ジャブラ、ブル－ノ出现。

任务：研究所前を制压せよ！

・占领研究所前。

任务：ナミの归还まで、研究所前を确保せよ！

・ナミ执行剧情任务期间守好研究所前。

・打倒所有 CP9 的成员后，敌方出现两批增援，先后将其歼灭。

・赤犬出现，使用流星火山对我方据点进行攻击。

任务：ブルックらを援护し、南东砦まで撤退せよ

・掩护ブルック等人到达目的地后过关，注意中途 CP9 成员会再度出现。

BOSS：赤犬

・该 BOSS 虽非强制，但配合クザン可以较为轻松地打倒，有余力的话可以挑战一下。注意赤犬化为自然状态后，不但普通攻击无效，而且攻击也会更为激烈，此时专心回避，如果要反击的话只能使用必杀技或风格模式。一旦赤犬被クザン的冰冻住，就是最好的攻击时机。



2话 复活のア-ロンパ-ク

胜利条件：击破クロコダイル、アーロン

败北条件：マルコ败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，击倒クロコダイル和アーロン中的任意一个

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：南の森を制压し、ジンベエの进军を援护せよ！

・占领地图南边的敌方据点。

任务：中央广场を制压し、ナミの进军を援护せよ！

・占领地图中央的敌方据点。

・ナミ开门并向はっちゃん进军。

任务：ア－ロンの说得へ向かうジンベエを援护せよ！

・掩护ジンベエ靠近ア－ロン，说得成功后ア－ロン撤退。

任务：はっちゃんの说得へ向かうナミを援护せよ！

・掩护ナミ靠近はっちゃん，说得成功后はっちゃん撤退。

・ペロ－ナ出现，开始准备发生灵体。留意小地图上的绿色光点，击破其本体。

任务：ペロ-ナをぶっ飞ばせ！

・迅速将ペロ－ナ击破，パ－ク内砦开门。

・ペロ－ナ再次出现，随着时间的经过ア－ロン也再次出现并向我方大本营进军。

BOSS：クロコダイル、ア-ロン

・クロコダイル进入沙的自然状态后攻击会变得猛烈，小心应对。

・ア－ロン则要使用 × 回避其攻击，然后抓住空隙反击。将两人都打倒后过关。



3话 潜入！地狱の大砦

胜利条件：ジンベエ到达目的地，击破マゼラン

败北条件：ジンベエ败走、我方大本营陷落或超过限定时间

秘密硬币获得条件

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，到达实验室前见到ハンニャバル。

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：牢屋を制压し、囚人を解放せよ！

・占领地图东北和西北的牢屋，解放囚人。在进入西北的房间前，海兵队长出现并向我方大本营发动袭击，需要将其消灭。

任务：ハンニャバルをぶっ飞ばせ！

・击破ハンニャバル，注意其挥舞长刀突进时非常危险，需要跑动回避。

任务：リフトに乘って进军し、实验室を目指せ！

・打倒ハンニャバル后传送到下层，来到下层中央时触发下一个任务。

任务：ミノタウロスのぶっ飞ばせ！

・击破房间中的ミノタウロス，之后传送装置再度可以使用。

BOSS：マゼラン

・マゼラン的攻击力很高，在其喷毒时要来回绕圈子回避，从背后或侧面予以打击。

・マゼラン扎马步是周围落下毒液的前兆，不要靠近。



4话 マリンフォ-ド大激突

胜利条件：击破赤犬
败北条件：白ひげ/マルコ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央广场を制圧し、敌援军を阻止しろ！

・敌方的海兵队长会不断向我方大本营进军，注意不要陷落。

・占领地图中央下方的中央南广场。

任务：モリアをぶっ飞ばせ！

・モリア出现，前往地图左上方的中央西广场将其击破，并占领据点。

任务：海军と大海贼同盟の指挥官をぶっとばせ！

・陆续占领海军和大海贼同盟的据点，黄猿和海兵队长会向我方大本营进军，同时ティ－チ向白ひげ靠近。

・エ－ス出现并加入我方同伴，占领接着打倒海军或大海贼同盟的指挥官，海军指挥官为黄猿和くま，大海贼同盟指挥官为ティ－チ。

・如果上一条打倒的是黄猿和くま，则クリ－ク和ワポル作为敌方增援出现；如果打倒的是ティ－チ，则ガ－プ和ミホ－ク作为敌方增援出现。根据打倒对象不同，分别触发以下两种任务。

任务：ワポルたちをぶっ飞ばせ！/ガ-プたちをぶっ飞ばせ！

・打倒出现的增援。

任务：バギ-をぶっとばせ！

・赤犬剧情发生后，击破出现的バギ－。

BOSS：赤犬

・注意地面的黑影是熔岩的落下位置，注意使用 × 键回避。



第三章 1话 黒ひげからの刺客

胜利条件：救出ペロ－ナ和チョツパ－，击破エネル
败北条件：我方任意角色败走，或我方大本营陷落。
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，打倒ルッチ和ブル－ノ后令エネル再次出现
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ペロ-ナとチョッパ-を救い出せ！

・先打倒北侧北东广场据点的门兵，开门后进入占领该据点。

・救出北西广场里被敌人包围的ペロ－ナ，并夺取该据点。

・エネル作为敌方援军出现，开始向ペロ－ナ发动雷击，将其击破。

・中央的上下左右4处均出现敌方增援，随后ルッチ和ブル－ノ出现。

・ルッチ和ブル－ノ向チョッパ－进军，将他们击破后エネル再度出现。

任务：エネルを倒して雷击を阻止せよ

・击破エネル后他会暂时撤退并出现在其他地方，继续追击再次击破他。

・ルッチ、ブル－ノ和空岛兵队长作为敌方增援出现。

任务：くまと共にルッチとブル-ノを倒せ

・くま出现加入我方，与他一起打倒ルッチ和ブル－ノ。

BOSS：エネル

・BOSS的雷击可以凭借地区中央的喷泉来回避。



2话 剑客袭来！

胜利条件：击破ミホ－ク、全灭敌将、击破ゾロ
败北条件：白ひげ/ブルック/ジョズ任一败走，或者我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ビスタとはっちゃんをぶっ飞ばせ！

・向地图的北方移动，占领西广场。

・敌方援军出现，击破ビスタ和はっちゃん后，ミホ－ク和カク出现。

任务：味方を合流地点へ援护せよ！

・伴随着敌方增援，ビスタ再度出现，向我方的ブルック和ジョズ进军。

・ミホ－ク一时撤退后再次出现，暂且无视他，打倒ビスタ和カク即可。

・与ブルック和ジョズ一同到达指定合流地点。

・敌方再次出现增援，这次是ゾロ、ビスタ和カク，与他们意思性地交战一下，等待触发下一个任务。

任务：ミホ-クをぶっ飞ばせ！

・ミホ－ク作为第三方势力出现，与之交战并将其击倒。注意ミホ－ク的攻击绵密，且范围较大，一旦看他跳起来发招，就要使用 × 回避，再抓住机会用必杀技或风格模式消灭。击破他后可加入同伴。

・敌方增援会向ブルック和ジョズ进军，而ゾロ则直接进攻我方大本营。

・援护ブルック和ジョズ进军，进军成功后与ゾロ交战。

BOSS：ゾロ

・ゾロ的连续攻击相当猛烈，需要不断地用 × 键回避，轻易不要反击，切实逮到空隙后再打。

3话 砂漠の岛の宿敌

胜利条件：击破ロビン
败北条件：クロコダイル/白ひげ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，打倒ブル－ノ令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：クロコダイルの败走を阻止せよ！

・击破ロビン的分身，救援クロコダイル。

・敌方CP9的三个援军出现，击破后任务完成，敌方再次出现Mr.2和Mr.3增援。

任务：Mr.2とMr.3をぶっ飞ばせ！

・打倒Mr.2和Mr.3，クロコダイル投敌。

任务：クロコダイルをぶっ飞ばせ！

・打倒クロコダイル后他会再次加入我方。

任务：クロコダイルを援护し、ブル-ノを击破せよ！

・援护クロコダイル，击破ブル－ノ。注意カク、ジャブラ、ブル－ノ3个人都会在受到一定攻击后开启空气门逃跑，如果我方的一套攻击不能将其秒杀，就需要辗转几次了。

BOSS：ロビン

・ロビン的中距离攻击很强，不过这时我们的同伴很多，围攻她的话不需要任何技巧也可轻松获胜。





4话 咒缚から解き放て！

胜利条件：击破ウソップ、ロビン
败北条件：白ひげ败走，或我方大本营陷落，或ウソップ、ロビン任一到达目的地
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击破守备部队，令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：包围部队败走前にゾンビ队长をぶっ飞ばせ！

・战斗开始后我方的クロコダイル向南墓场移动，イワンコフ向中央の森移动，援护他们的进军，击破途中遇到的ゾンビ队长。

・敌方ロビン开始制作出分身，ウソップ也开始狙击。ロビン的分身是打不完的，需要向ペローナ打听情报。

任务：ペローナに接近し情报を闻き出せ！

・前往地图东南方ペローナ所在据点，触发事件。如果玩家本关选择的是ペローナ，则这里改为向ブルック打探消息。

任务：ペローナを隐し部屋へ援护せよ！

・掩护ペローナ沿着地图的下方到达最左面，再一路北上，占领南西广场，让ペローナ到达隐藏房间。

任务：ウソップをぶっ飞ばせ！

・房间开门，击倒里面的ウソップ，ウソップ一时撤退。

・地图上所有的门全部打开，敌方モリア、ウソップ、ロビン作为增援出现在地图的西北角。

任务：敌本据地を守る守备部队を击破せよ！

・击破敌方大本营附近的守备部队，ゾロ和サンジ作为敌增援出现，随后ウソップ和ロビン开始撤退。

任务：ウソップたちの南西砦への到达を阻止せよ！



・迅速将ウソップ和ロビン击破。



5话 开け放たれた地狱の门

胜利条件：击破マゼラン
败北条件：白ひげ/バギー败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，把バギー收为同伴并让敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

・本关的敌人非常多，在据点的支援效果下攻击力和防御力也很高，建议在攻关时不要太深入敌阵，推荐使用范围攻击强的角色。

任务：エース、マルコをビスタの元へ连れてゆけ！

・援护エース和マルコ靠近ビスタ，让他们说得ビスタ。如果在此之前玩家就抢先打倒了ビスタ，会导致该任务失败。

任务：バギーをぶっ飞ばし、仲间に引き入れよ！

・バギー在西南方的据点中出现，将其击破，之后他会和囚人们一同加入我方。

・西北方的据点开门，到达后即可与マゼラン交战。注意这时敌方会派出大量杂兵向白ひげ和バギー发动猛攻，注意不要让他们败走了。

BOSS：マゼラン

・打法和之前一样，击破后过关。



6话 仲间を取り戻せ

胜利条件：击破ティーチ→击破ゾロ和サンジ
败北条件：白ひげ败走，或我方大本营陷落→ゾロ和サンジ到达目的地
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击破ティーチ
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央广场を制压せよ！

・初始位置的南边是中央广场，将其占领。

任务：退路を塞ぐティーチをぶっ飞ばせ！

・敌方援军アーロン和ワポル出现，随后クリーク出现，准备发射M・H・5，迅速将其击破。

・占领南广场后可靠近ティーチ，ゾロ和サンジ作为敌方出现并向白ひげ进军。击破ティーチ后敌方援军出现，ゾロ和サンジ暂且撤退。

任务：クリークを倒しM・H・5を阻止しろ！

・地图南方イワンコフ作为我方援军出现，剧情过后ゾロ和サンジ向正门前进军，而敌方再度出现クリーク、アーロン、ワポル。

・胜利败北条件分别发生变更，要求在ゾロ和サンジ撤退前将他们击破。由于地图上的敌方BOSS较多，注意大本营的安全。



第四章 1话 海军を救え！

胜利条件：击破战桃丸→击破エネル和战桃丸
败北条件：白ひげ或黄猿败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击破战桃丸，让敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：白ひげを黄猿の元へ援护せよ！

・掩护白ひげ前往东广场的黄猿身边，成功说得黄猿。

任务：西の洞窟を制压しガープを救出せよ！

・占领西の洞窟后任务成功。

任务：战桃丸をぶっ飞ばせ！

・该任务在成功说得黄猿后出现，エネル和ラパーン作为敌方增援出现，エネル会用电力封锁住地图上的一些门，绕一下路将其打倒，封锁解除后便可去消灭战桃丸。

BOSS：エネル

・这次的エネル非常强，他会在地图上召唤出多个パシフィスタ，注意不要让白ひげ和黄猿阵亡。初始的エネル处于强化状态，攻击力惊人，被他的一些强力招式命中后可能会直接被秒杀，如果玩家对自己的操作或角色等级没有信心，可以先老实地清理地图上的パシフィスタ，消灭第一批パシフィスタ后エネル因为要消耗能量复活它们，实力有所减弱；接着再消灭一批，则其强化状态完全解除，可放心挑战。



2话 决裂！海军vs海贼

胜利条件：救出エース→击破ティーチ、モリア、エネル
败北条件：エース或ジョズ败走
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，说得ガープ加入我方
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：エースを助け出せ！

・占领中央西砦和中央东砦两处据点，消灭エース周围的敌人完成救援。

任务：エースを撤退地点まで护卫せよ

・敌方的赤犬开始向白ひげ进军，我们要先援护エース到达撤退地点。

・剧情后，黑胡子联合的ティーチ、モリア、エネル出现，我方的白ひげ精神遭到控制而投靠敌方。

任务：白ひげをぶっ飞ばせ！

・击破白ひげ。

任务：ティーチたちをぶっ飞ばせ！

・击破ティーチ、モリア、エネル。这里需注意地图上我方成员的状态，及时救援。

任务：敌のナワバリを制压し、モリアを探し出せ！

・占领系统指定的黄色势力据点，全部占领后モリア出现。

BOSS：モリア

・モリア出现在地图东南方的南东广场，击破后过关。

CHECK 白胡子营救任务

当玩家将同伴任务中的白ひげ篇打过以后，可在本关中触发白胡子营救任务，成功救出后就可前往最终章了。当出现任务提示“白ひげを说得しろ！”后，掩护ルフィ、マルコ和エース三个人分别靠近失去神智的白ひげ，待三人全部完成说得后，再顺利过关即可。



3话 暗の世界

胜利条件：击破ティーチ
败北条件：エース败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击倒モリア和エネル，让敌方大本营开门。
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ゾンビ队长をぶっ飞ばせ！

・任务开始后不久，赤犬和黄猿为了向ティーチ发动奇袭而暂时离开，触发该任务。

・打倒地图上的ゾンビ队长，ゾロ和サンジ作为我方援军出现。

・赤犬和黄猿的奇袭任务失败剧情后，触发下一个任务。

任务：アーロンとクリークを击破し、炮击を止めよ！

・击破西砦的アーロン和南东砦的クリーク，阻止炮击。该任务完成后ブルック、ロビン、ナミ作为我方援军出现。

任务：中央北砦を制压し、モリアをぶっ飞ばせ！

・进入中央北砦后，据点的门被封锁，エネル准备对该据点使用雷迎，画面上出现倒计时。玩家要在3分钟以内打倒モリア的影法师，占领据点解除威胁。

任务：敌ナワバリを制压し、モリアをぶっ飞ばせ！

・前往据点研究所前，进入后照例据点的门被封锁，如法炮制地在3分钟内占领据点即可。这里的モリア是真身，实力相对较强。

任务：モリアをぶっ飞ばせ！

・モリア和其影法师再度出现，东侧的是影法师，西侧的是真身（真身周围的杂兵比较多），他们会向我方大本营发动袭击，打倒真身后完成任务。

任务：エネルをぶっ飞ばせ！

・打倒北边的エネル，之后モリア和エネル再度出现。

任务：モリアとエネルをぶっ飞ばせ！

・击破再次出现的モリア和エネル，之后前往敌方大本营对峙ティーチ。

BOSS：ティーチ

・正面作战很容易遭到反击，特别是ティーチ进入风格模式后攻击尤为激烈，即便玩家自己也发动风格模式，在召唤出同伴前也相当危险，保持在侧面或后方攻击为妙。



最终章 1话 坏れた正义

胜利条件：マルコ、エース、ガープ到达目的地→击破エネル和黄猿
败北条件：イワンコフ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下触发任务“エネルと黄猿を倒せ！”
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：マルコたちの进军を援护せよ！

・援护マルコ等人到达指定位置。任务开始不久后，敌方空岛兵队长出现，我方的イワンコフ和スモーカー会帮忙解决掉他们，不过要注意大本营的安全。

・三人都到达指定地点后陷阱发动，3人被关在据点中。下方的敌方据点开门。

任务：ナワバリを制压して仲间を救い出せ！

・エネル和黄猿出现，这时从地图的右下角进入，先打倒エネル，然后顺势北上，从右到左依次占领据点，解救出同伴。最后到左下方打倒黄猿，注意黄猿的攻击力较高，且行动不太好把握，开风格模式比较保险。

任务：エネルと黄猿を倒せ！

・エネル和黄猿被击破后再度登场，这时黄猿会变出3个分身。

任务：本物の黄猿をぶっ飞ばせ！

・打倒黄猿的真身。黄猿的真身在受到一定程度的攻击后会撤退，然后再次和分身在场上出现，这时可以进菜单查看双方军势，真身的HP槽不是满的，很好辨认。

・击破黄猿和エネル后过关。

关卡流程

任务：パシフィスタを倒せ！

・任务开始后先消灭大本营附近的パシフィスタ，之后白ひげ会说出“キリがない”的台词，作战计划变更。

任务：パシフィスタを味方本据地周边に诱き寄せよ！

・靠近大本营附近的パシフィスタ，引起它们的注意，把他们吸引到我方大本营附近，之后会发生剧情。

任务：战桃丸を倒し、パシフィスタを止めよ！

・敌方中央据点开门，击破其中的战桃丸，随后战桃丸和パシフィスタ一同撤退。

任务：白ひげの进军を援护せよ！

・掩护白ひげ进军，之后敌方的赤犬会开始用地图炮流星火山，モリア召唤出僵尸兵。

任务：ゾンビ队长たちを倒し、白ひげの后退を援护せよ！

・打倒地图上指定的ゾンビ队长，不久后黄猿和クザン作为我方援军出现。

任务：援军上陆地点のナワバリを制压せよ！

・占领研究所前和南东砦两处据点，掩护援军登陆。

・敌方的モリア和赤犬开始向我方进军。

任务：白ひげの进军を援护せよ！

・击破白ひげ和赤犬后任务成功，他们会暂时撤退。之后我军在白ひげ的号令下进攻敌方大本营，モリア和赤犬的强化版再次出现。

BOSS：モリア和赤犬

・这两个BOSS的攻击力非常高，而且距离较近，建议诱导其中一个远离另一个，分别击破。モリア体积较大，相对也比较弱，可以先从他下手。

BOSS：ティーチ



・最终BOSS的攻击力自然很高，轻易不要与他靠近，游走在周围寻找攻击机会。使用黑洞攻击时可以靠×键逃脱，如果HP不够了就先撤除敌方大本营，去地图的其他位置找找宝箱回复HP，迎来最终胜利。





2话 暗との决战

胜利条件：击破ティーチ、モリア、赤犬
败北条件：白ひげ败走
秘密硬币获得条件
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下打倒モリア和赤犬，令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

同伴任务（仲间エピソード）

同伴任务没有主线那么复杂，每个任务的BOSS都是当前选择的同伴任务的对应者，而BOSS固定地位于敌方大本营内。大本营初始处于闭门状态，玩家需要达成一定的前提条件才能令其开门，条件一共有三种：1.击破1000名敌人；2.占领指定据点；3.击破指定敌将。鉴于其流程固定，这里就不详细赘述打法了。玩家需要注意的是部分推荐等级在45以上的关卡相对比较难打，如果想取得S级评价，建议使用突破过成长界限的角色。

奖杯攻略

奖杯总数	40	铜杯	23	银杯	13	金杯	3	白金	1

相比系列第一作，游戏的人品要素和技巧要素下降。根据玩家打法的不同，白金时间可能在55～75之间徘徊，差别主要在于玩家刷S级评价和全关卡“超难”难度下过关是否同时达成。如果愿意选择自己不太喜欢、但非常好用的角色，可以在二周目挑战“超难”时顺便带把S级评价刷出；如果玩家坚持使用某个不太强的角色，那最好还是先通超难，再刷S级，这样耗费的时间就比较多了。

白金难度	4
白金所需时间	约60小时
在线或联机奖杯	无
硬件要求	无

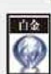
白金路线

1. 游戏中比较麻烦的奖杯当属全隐藏硬币收集、全关卡超难难度下通过以及20名不同角色各打5关。首先建议玩家选最低难度攻略主线，拿到所有关卡中除S级评价外的其他两个秘密硬币，即达成固定条件过关和击破数超过1000。这两个秘密硬币都会在达成条件后直接出现在地图上的蓝色宝箱中。另外趁着难度低，顺便把“20名不同角色各打5关”这个奖杯的要求达成一些，补充说明一下“该奖杯可以重复让一名角色重复刷取某一关，不要求关卡完全不同。

2. 通关后出现超难难度，这里出现一个分歧点：1. 如果玩家愿意使用エネル、黄猿、クザン等强力角色，可直接在刷超难难度的同时达成S级，诀窍是在进入任何一个据点前先行存档，如果不小心被BOSS打中，就读档重来；2. 如果玩家只想用自己喜爱的角色，那么可以在二周目先挑战“超难难度通过全关卡”，拿到对应的金杯后再回头用练满的角色去拿每一关的S级秘密硬币。

3. 最后再补完遗漏奖杯，比如“20名不同角色各打5关”这个，可以去找等级要求低的同伴关卡打，ナミ关、フランキ－关、チョッパ－关、フランキ－关、ジンベエ关都比较推荐。

奖杯打法

顶点まで行って来い！！！

取得条件： 获得其他所有奖杯




新しい冒险が！！！始まるんだ！！！

取得条件： 过第一关。




おれの技はみんな……一段阶进化する

取得条件： 第一次发动风格模式（スタイルアクション）

奖杯说明： 风格槽蓄满后点击触摸屏右下角的橙色区域发动。




ありがとう！！！！恩にきる！！！！

取得条件： 第一次发动风格模式下的同伴强袭

奖杯说明： 风格槽蓄满后点击触摸屏右下角的橙色区域发动风格模式，再风格槽消耗完之前蓄满同伴槽，再按○键召唤出同伴。




これからだぞ！！！“新世界”は！！！

取得条件： 序章关卡全通




ここから先は！！おれの时代だァ！！！！

取得条件： 二章关卡全通




取られた仲间を取り返しただけだ！！

取得条件： 三章关卡全通

奖杯说明： 打通主线模式对应章节的关卡。




おれ达の胜ちだァ！！！！

取得条件： 到达普通结局

奖杯说明： 第一次玩主线模式打通四章，看完普通结局影像。




この海で一番自由な奴が海贼王だ！！！

取得条件： 到达真结局

奖杯说明： 要求玩家打出真结局，达成方法如下：

1. 第4章第3话“暗の世界”过关迎来通常结局。
2. 进入同伴任务模式（仲间エピソ－ド），将已经出现的所有同伴任务通过，解禁白ひげ篇。
3. 将同伴任务白ひげ篇通过，再返回主线任务的第4章第2话“决裂！海军vs海贼”，让エ－ス到达撤退地点，触发任务“白ひげを说得しろ！”
4. 成功完成该任务，解禁最终章。
5. 将最终章的2话打过后，迎来真结局。




“海贼”の王者は一人で充分だ！！！

取得条件： 挑战模式通关

奖杯说明： 挑战模式，即チャレンジシナリオ。无视DLC，把“新たなる挑战者”和“自然系大决战”两关通过即可获得。敌方实力较强且地图上没有回复道具，推荐使用W形态的ティ－チ或黄猿来打，以下对难度较高的自然系大决战予以攻略说明。

自然系大决战

尽可能地提升角色等级，目前网上对该任务挑战分数排名靠前的选择角色均为ティ－チ（W能力），缘于该角色只需无脑使用必杀技即可轻松过关，待熟练以后轻松打出无伤、分数超过2万均不在话下。首先将ティ－チ（W能力）练到100级，装备技能“战斗员の心得++”、“船长の心得++”和“コックの心得”，提升基础能力的硬币就不细说了，尽量附加即可。敌方登场后的瞬间或倒地瞬间不要着急使用必杀技，容易打空，等敌方起身并发动风格模式时，我方再使用必杀技，基本百分百命中。以下为详细流程。

エ－ス和クロコダイル

进入据点后打开左侧宝箱加满必杀槽，之后发动2～3次必杀技即可击破。如果必杀技打偏导致对方HP还有剩余，可以发动风格模式以△△□□击破。打倒エ－ス后获得的橘子能回复一些HP和风格槽，打赢后不要立即前往下一个区域，原地待机等必杀槽积攒到3条以上。

黄猿和赤犬

先使用两次必杀技，如果对方还没死的话再使用第三次。如果三次放完敌将还存活，可使用×键接近并发动风格模式，以△△□□、□□△△等招式击破。注意黄猿的回避率比较高，保险一点也可以守株待兔。战斗结束后从赤犬处获得橘子回复，在进入下一个据点前照例等时间蓄3条必杀槽，然后从据点内的宝箱取得提升防御力的道具。

スモ－カ－和クザン

打法与前两战类似，如果前一战后没有蓄必杀槽，就要靠发动风格模式击破杂兵来攒必杀槽了，推荐招式为□□△△，只不过在打杂兵时要注意BOSS的偷袭，可能的话尽量连带在一起攻击。打完后从クザン处获得橘子回复。进入下一据点前，从据点下方的宝箱里取得“ス－プ”，装备“コックの心得”时可加满必杀槽。

エネル和ティ－チ

之前加满的4条必杀槽放4次必杀，确保能命中敌人，如果都能准确命中的话两个BOSS都会被打倒，但时机不准有可能留下其中之一，这时趁敌人下落时冲刺接近，发动风格模式以△△□□或□□△△完成最后一击。




おれの仲间になれよ！！

取得条件： 同伴数超过10人




一绪に冒险しよう！！！

取得条件： 同伴数超过30人

奖杯说明： 同伴会随着主线和同伴任务的通过而加入，自然而然便可达成。


みんなおれの家族だぜ…


取得条件：所有同伴任务过关
奖杯说明：部分同伴任务需要达成真结局以后才能解禁，真结局条件参看上文。


ほらみろ大漁っ！！！


取得条件：在主线中的任意一关取得全三枚秘密硬币


世界の宝はおれのもの！！


取得条件：获得所有的秘密硬币
奖杯说明：取得所有秘密硬币，主线每一关有3枚秘密硬币，分别要求"击破1000人以上"、"达成关卡中指定条件"、"达成S级评价"，前两枚可在一周目的简单难度下快速获得，而S级评价必须要求难度在普通以上才可获得。同伴任务每关只有一枚隐藏硬币，获得条件是达成S级评价。


人の梦は！！！终わらねェ！！！！


取得条件：超难难度全关卡过关
奖杯说明：界限突破书一定要买。推荐的强角色除了以往攻略中提到的エネル、黄猿、クザン外，エース也是强烈推荐的角色。他能通过△和×的交替连打实现几乎全程无敌的攻击模式，火力高，风格模式发动后更加强大，完全可以在攻略超难的同时达成S级评价，甚至是无伤过关。


映像の准备ができました


取得条件：画廊模式下所有影像出现
奖杯说明：观看所有影像，参看正文系统篇收集部分的"影像收集"。


我々は…历史の全てを知った…


取得条件：画廊模式下全项目类型出现
奖杯说明：在商店中购买任意一个影像和音乐即可获得，非常简单。


おれはまだまだ强くなれる


取得条件：获得第一个技能


强くなったな


取得条件：获得10个技能


赖もしいなァ！！！


取得条件：获得20个技能
奖杯说明：先获得技能九宫图，再收集硬币获得20个不同的技能。


よしっ！！手に入れたぞ


取得条件：获得第一个硬币


他にもまだ种类がありうね


取得条件：获得100种以上硬币


あいつすげェなァ～！！！


取得条件：获得250种以上硬币
奖杯说明：这代硬币总数超过500种，250种硬币在攻略关卡的过程中可自然获得，无需刷取。


何万人でもかかって来い～！！！


取得条件：总击破人数超过10万


すげ～肉いっぱい买えるな！！


取得条件：累计获得1亿金钱
奖杯说明：超难难度下一关可以赚400万，仅仅给角色买界限突破书和经验就可轻松破亿。


气前がいいな


取得条件：累计消费10万金钱


うおおお景气がいいなァ！！！！


取得条件：累计消费1000万金钱


世界を买っちまえ！！


取得条件：累计消费1亿金钱
奖杯说明：将"すげ～肉いっぱい买えるな！！"奖杯中赚到的钱都花出去，购买任意道具或者给角色提升等级均可。


なんか燃えてきた！！！


取得条件：在风格模式一次持续过程中击破500人
奖杯说明：惟一一个稍微需要点技巧的奖杯，因为PSV版同屏人数较少，需要给角色装备上技能"スタイリッシュ++"，来到任意一个据点，先打开场景内的宝箱，确保有1～2个风格模式回复道具，然后不停刷兵即可。小心不要把据点的リーダー给打死，不然就前功尽弃了。一般每个据点都有两个出兵口，某个出兵口的兵减少了就去另一侧刷便是。


まさに传说の怪物！！！


取得条件：使用必杀技击破敌人累计超过1万人


何でだ！！？当たらねェ！！！


取得条件：攻击被发动风格模式的敌人回避掉
奖杯说明：不发动风格模式，用普通攻击击打进入蓝色爆气状态的BOSS或小BOSS，被回避掉即可。


命を舍ててついて来い！！！


取得条件：选5个不同的角色各自过5关


最も恐るべき力を持っている…！！


取得条件：选10个不同的角色各自过5关


あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた


取得条件：选20个不同的角色各自过5关
奖杯说明：不同角色可重复刷取同一关，推荐同伴任务中的低等级关卡。


珍しいモン持ってんな


取得条件：获得第一个秘密硬币
奖杯说明：达成任意秘密硬币条件并获得。


恐ろしい力を秘めてるねェ～


取得条件：获得第一张技能九宫图
奖杯说明：无需特别刷取，完成主线关卡的过程中即可获得。


おれは肉を食いてェ！！！


取得条件：获得100个以上巨大肉
奖杯说明：巨大肉的外形与成就图标所示，效果是回复满角色的血槽和风格槽。这种道具除了宝箱中随机开出外，在消灭BOSS后也有一定几率获得，100个的数量并不苛刻，不用刻意刷应该也能完成。


なんて力だ…！！！


取得条件：让敌人气绝1000次
奖杯说明：连续攻击或连放必杀技可造成气绝。


さすがルフィ君の仲间达…


取得条件：以同伴强袭击破1万人



文 宇宙人 美编 咕噜

继《特特莉的工作室》之后“阿兰德”三部曲最后一作也登陆PSV平台了，跟前作一样本作不仅将PS3版的DLC内容一并收录，还追加了更衣室等新系统。此外本作不仅奖杯跟PS3版分开，难度也进行了调整，哪怕玩过前作，本作依然值得挑战。



RPG	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士			必需记忆卡
	メルルのアトリエPlus ～アーランドの炼金术士3～			2835MB
	Gust	2013年3月20日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5400日元		无对应周边	对应玩年龄：12岁以上	

系统详解

基本操作

按键	作用
方向键	光标移动
左摇杆	人物移动
右摇杆	拉近、拉远镜头
○键	确定、对话、调查、采集
×键	取消、跳跃
□键	攻击
△键	打开主菜单
Start 键	地图移动
Select 键	打开开拓记录
L 键	打开开拓菜单
R 键	城镇中为地图移动，大地图上为打开存档菜单
背触	让梅露露卖萌

道具箱 & 背包（コンテナ / カゴ）

查看梅露露用的道具，背包（カゴ）是梅露露身上携带着的道具，初期只有60格，制作出“手编みのカゴ”之后可以增加到80格，用品质80以上的干し草进行调合可以将背包上限增加到100个。前期很难搜集到高品质的东西，但是ホム来到工作室之后，可以直接委托他们以“品质重视”为条件制作干し草，这样就能快速制作出100格的背包了。



道具箱（コンテナ）是工作室中用来存放其他道具的大箱子，本作的道具箱增加到2000格，因此很大程度上缓解了前作的容量烦恼。只有当梅露露在工作室里的时候才能查看道具箱并存取道具。但是制作出“秘密バッグ”之后就能随时随地从道具箱中存取道具了。只不过进入战斗之后依然无法直接使用道具箱中的道具，所以战斗之前就要将要用的武器和药品放进背包。

另外，本作的道具箱和背包分成了ALL、回复、攻击、装备材料、调合、材料、开拓、装备8个选项卡。用L/R键切换选项卡能节省很多寻找道具的时间。道具箱增加了项目菜单，玩家可以像选择调合道具那样从菜单中选择道具，然后系统就自动将这些道具筛选出来。也可以按Select键切换换表示形式，这样就能像背包那样将所有道具全部罗列出来。

另外，在道具菜单中按下△键可以打开副菜单，其中“まとめてカゴ”是批量移动，选择之后就能用○键批量标记道具，长按○键再移动光标可以整行标记道具。标记完成之后按下□键确认就能批量移动这些道具了。而“まとめて捨てる”则是批量舍弃，标记方法跟批量移动相同。



道具排序、筛选

调合或整理大箱子的时候，要从杂乱的一大堆道具中选出想要的必定非常困难，因此游戏为大家准备了多种排序和筛选方式。在查看背包、道具箱或者选择调和素材时，按下△键打开副菜单会出现“ソート机能”和“フィルタ机能”两个选项。

“ソート机能”是以指定条件进行排序，条件有：名字（按五十音排序）、登录次序、价格、持有数）、种类、品质、特性等级、特性、LV、ID。其中，特性一项是让玩家选择想要的特性，然后系统便会自动将带这些特性的道具放到最前面。

“フィルタ机能”是指定条件进行筛选，具体有：种类、RANK值、特性、品质从高到底、品质从低到高，共5项。其中种类是筛选出指定种类的道具，RANK值是筛选指定RANK值，品质相关的两项是筛选品质在指定值以上或以下的道具。“フィルタリセット”是筛选重置。

能力参数（ステータス）

冒险者Lv：角色的战斗能力等级，可通过战斗获得经验值提升。

次のレベルまで：离下次升级还需要的经验。

炼金术Lv：梅露露专属等级，影响调合成功率。能够通过不断调合提升。

交友值：梅露露和该角色之间的友好度，可通过一起组队在城外活动提升。也可以通过完成角色任务提升。交友值60以上之后只能通过任务提升，最高100。交友值会影响到角色相关剧情的触发，以及战斗中援护槽的回复速度。

HP：体力，战斗中受到伤害会扣减的数值，为0后战斗不能。

MP：魔力，发动技能所消耗的数值，而作为炼金术士的梅露露进行调合的时候会消耗MP，MP不足的时候会导致成功率减半。

LP：生命值，随着在地图上移动以及进行战斗会消耗的数值，LP过低会陷入疲劳状态，战斗力也会有所影响。但相对的，高LP的状态能力也会有所提升。

攻击力：影响给予敌人伤害的输出能力。

防御力：影响受到攻击的时候扣减的HP量。

速度：影响行动顺序以及逃跑的成功率。

耐性：角色对属性攻击的抵抗力，有火、冰、雷、土四种属性。

スキル：角色专属的特殊技能，一般可通过升级学会，在战斗中消耗相应的MP值就能使用，效果也多种多样。而部分消耗MP为0的技能为固有技能。



探索用装备

前作中诸如“旅人の靴”“秘密バッグ”之类的便利道具在本作中被归入了探索用装备的一类。在梅露露的装备菜单中按△键就能跟普通装备间切换，里面基本上是一项对应一种装备。装备之后才能发挥出效果，好处是不用占一个道具格的位置了。探索用道具附带的特性不会对梅露露的能力有任何影响，所以不用太在意特性和品质，但是这些道具也有主效果差异，比如“手编みのカゴ”有80格和100格两种，一般是选择效果更好的。而“运命の札”有提升金钱和经验值两种效果，也要根据需要选择。



此外，二周目是可以继承探索用装备的，所以一周目尽量将这些道具打造出来，这样二周目就能节省更多天数挑战隐藏迷宫了。

图鉴

查看至今为止跟游戏有关的数据资料，有道具、怪物、角色、帮助4大类资料，其中道具项里面又包括素材道具、调合道具、武器、防具、主效果、特性、参考书等项目。所有项目玩家必须见识过，比如道具要获得过，怪物要遇到过，数据才会记录到图鉴中。主效果也要将拥有的道具调合出来才会记录进去。

图鉴的存在能方便玩家查找主效果、特性的详细资料，怪物的种类、等级、详细能力参数也会记录其中，为玩家提供方便。

梅露露笔记（メメも！）

图鉴中进入帮助项目（ヘルプ），最底下能看到梅露露笔记选项（メメも！），笔记主要是记录了梅露露在流程中触发了事件以及正在进行的一些事件（简单地说就是记录已经立了的FLAG），无论主线还是角色相关的事件都会记录其中，帮助喜欢跳剧情的玩家。基本上只要达成里面的要求就能触发相应的剧情，不过要注意的是，已经触发并完成了的项目会在笔记中删除，不能查看历史记录的，但一般会有新的相关项目取代之。比如“若返り药を作れ！”是要让梅露露制作返老还童药，制作出来并触发了相关剧情之后，这个项目就会消失，取而代之的是“药はできた！けど…”。



笔记里的项目可以用△键和□键翻页，如果最后一页出现一句红色的“…わたしの将来の道が、一つ见えたような気がするよ！”表示已经成功达成一个结局的条件了。这时就算睡到结束那天也能进入结局。如果触发了多个结局的条件，则会根据结局的优先级来判定进入哪个结局，具体请参照后文。

开拓记录（开拓ログ）

随着时间推移，当游戏的世界中有什么发生变化时，画面上方会出现相应的提示。提示内容包括设施建设完成、开拓进度、是否收到信件、设施的收入、甚至触发的事件等。如果提示出现的时候错过了或者没看清的话，按下Select可以打开开拓记录查看，里面会详细记录这些提示出现的时间。这样就不怕错过什么重要事情了。

主要设施

アールズ王国是女主角梅露露惟一的大本营，按R键打开地点菜单能够直接在王国内各个设施、商店之间快速移动。游戏前期可用的设施较少，但是随着日期推进和开拓活动进行，商店等相关设施也会增加。商店里所有道具存货是有限的，卖光之后要等他们下次进货才能再次购买，进货时间是每个月的1日、11日、21日。另外也有像参考书之类的重要道具买了之后便不会再进货。



工作室（アトリエ）

比起王宫这里更像是梅露露的家，特特莉、萝萝娜两位炼金术士也会留守在这里。每次从大地图进入アールズ之后会强制进入工作室。每次进入工作室时系统会自动检查梅露露身上的道具，如果离开工作室之后得到了新道具（包括从商店购买的那些），系统会问要不要将这些道具存放进道具箱。点确认就能快速将新入手的道具存放进箱子了。

工作室主要作用是进行调合，调查右边的大釜就能开始调合。房间左边的书桌能进行存档、读档。房间右边的沙发能进行睡觉，睡觉主要是回复角色的HP、MP和LP。

ホム

萝萝娜登场之后会带两位ホム来到工作室，他们跟前作的ちむ一样是炼金术制作的人工生命体，主要负责帮助梅露露进行调合、采取等工作。但是功能跟ちむ有很大差别，ホム至始至终都只有两位，让他们工作不需要准备派之类的道具当“燃料”。查看房间右边的公告板（ホムボード）就能给ホム下达指令。

ホム的工作内容有采取和调合两种，调合可以让他们制作梅露露曾经成功调合过的道具，采取则命令他们到曾经去过的采取地点进行采集。选择调合的话，玩家可以附加“品质重视”“特性LV重视”“特性数量重视”三种要求，“おまかせ！”则是让他们自由制作。不过因为是随机制作的，制作出来的攻击、回复道具或者装备素材附带的特性一般都难以令人满意，真正强大的道具还是得靠自己制作。所以某种意义上ホム的实用度并不如前作的ちむ。但是运气好的话，前期能让他们做出一些当时达不到的品质或没有的特性。对前期流程多少有些帮助。而且不需“燃料”，所以别让他们停下来就好。

パメラ量贩店

王国等级LV4以上后进入工作室就能触发特殊剧情，之后パメラ就会带ちむ一起来到アールズ的职人通り开设量贩店。前作中任何商店都能利用的道具登录的功能被取消，全部整合到パメラ的商店中去了。不过因为パメラ的道具是用ちむ进行复制的，所以没有种类限制，登录的商品也不会出现特性等级过高被删除，品质过高被降低的情况。登录之后只要你给得起钱就能买。当然，附带特性的等级越高，价格也越昂贵。出现一些上万块的道具也不奇怪。

登陆商品的时候要先上交一个道具作样品，但之后就算马上买回来也没问题。一到了进货日就会马上补充存货。刚开始的时候只能登陆5件商品，每次进货也是5件。王国等级LV6以上后会出现パメラ屋相关的课题，完成课题之后就能让可登陆的商品增加到15个，并且每次进货量增加到10个。另外还要注意的是，素材和开拓道具是无法登陆的。



武器锻冶

王国等级LV2以上之后，ハゲル就会来到职人通り开设武具屋，武具屋初期只能购买一些火药、矿石类的素材。游戏前期可以直接在这里购买素材调合炸弹等攻击道具，节省采集的时间。随着流程的推进会出现武具屋相关的课题，完成之后就能调合或分解武器。调合武器需要インゴット类素材，而防具则需要用布料。不过跟前作不同的是，本作打造武器可能要用到多种装备材料才能调合。装备材料上的特性会继承给武器或防具，所以如果想让装备带上某种特性，调合装备材料的时候就要附加上去。另外值得一提的是，材料的品质也会影响到打造出来的装备强度，特别是PSV版里面，品质100以上跟100以下的武器参数差距被拉大了。



其他商店

除了上述的武具屋和量贩店之外，游戏中还有フアナ杂货和アストリッドのお店两家商店，其中フアナ杂货是初期的店铺，主要出售植物类的素材，而アストリッド要到第二年触发了ロロナ加入的剧情后才会开放，里面出售的都是相对比较高级一些的素材。除了パメラさん屋之外，其他商店会随着“王国市场”相关的设施建设而增加商品。

フアナ杂货

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
にんじん	10	15	10	7	50	1	–	–
ハチの巣	10	15	24	16	50	1	–	–
ニューズ	10	15	24	16	50	1	弾けるトゲ无し	–
マジックグラス	10	15	24	16	50	1	–	–
小麦	5	10	30	22	55	3	–	建设了“王国市场”之后
マンドラゴラの根	5	10	32	23	55	3	伤に效く	建设了“王国市场”之后
シャリオミルク	5	10	34	25	55	3	–	建设了“王国市场”之后
赤い实	5	10	38	28	55	4	–	建设了“王国市场”之后
青い实	5	10	36	26	55	4	–	建设了“王国市场”之后
タールの实	5	10	49	40	70	5	溶解させる	建设了“王国市场·扩张”之后
ぷにぷに玉	10	15	25	21	70	1	生きている	建设了“王国市场·扩张”之后
兽のしかばね	5	10	32	26	70	3	–	建设了“王国市场·扩张”之后
アードラの尾羽	5	10	40	33	70	5	丈夫な	建设了“王国市场·扩张”之后
モリギンチャク	10	10	54	54	80	7	–	建设了“王国市场·改装”之后
ヤギのつの	10	10	38	38	80	5	–	建设了“王国市场·改装”之后
何かの黒焼き	10	10	36	36	80	4	黒焼き效果	建设了“王国市场·改装”之后
カタイモ	10	10	56	56	80	10	–	建设了“王国市场·改装”之后
ベヒモスの心脏	3	8	400	280	80	10	气付け效果	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后
トカゲの尻尾	3	8	200	140	80	5	–	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后
龙のウロコ	3	8	600	420	80	20	愈しの加护	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后
龙のつの	3	8	800	560	80	15	–	フアナ成为同伴，并且完成特定事件后

男の武器屋

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
フェスト	10	15	24	16	50	1	–	–
フロジストン	10	15	26	18	50	2	–	–
スティム钢石	10	15	34	23	50	4	–	–
燃える土	10	15	46	32	50	6	燃える气体	–
岩盐	10	15	24	16	50	1	–	–
树冰石	5	10	39	29	55	6	冷气の力	建设了“王国市场”之后
震える结晶	5	10	32	23	55	3	雷の力	建设了“王国市场”之后
地球仪の玉	5	10	38	28	55	6	–	建设了“王国市场”之后
グラビ石	5	10	46	38	60	7	大地の力	建设了“王国市场·扩张”之后
古びた铠	5	10	31	25	60	3	–	建设了“王国市场·扩张”之后
星のかけら	10	10	65	65	70	10	–	建设了“王国市场·改装”之后
ひかる圆盘	10	10	46	46	70	10	–	建设了“王国市场·改装”之后
辉く砂	10	10	40	40	70	8	–	建设了“王国市场·改装”之后
开拓者のマント	3	3	500	350	50	3	特性：HP+10	–
俺とインゴット	1	1	1000	700	–	–	–	完成课题“男の武器屋 I”后
初心者からの裁缝	1	1	1200	840	–	–	–	完成课题“男の武器屋 I”后
ヒロイックマント	1	1	2550	2100	70	6	HP+30	建设了“王国市场·扩张”之后
太阳のクローク	1	1	5600	5600	80	8	红と苍の防壁	建设了“王国市场·改装”之后
大いなる贵金属	1	1	7000	4900	–	–	–	完成课题“男の武器屋 II”后
新世界マテリア	1	1	9000	6300	–	–	–	完成课题“男の武器屋 II”后

アストリッド邸

商品	库存		价格		品质	Lv	特性	出现条件
	初期	后期	初期	后期				
グリーンリーフ	5	10	100	70	50	6	回复力增加 Lv2	–
锁グモの巣	5	10	65	45	50	4	络みつく	–
岛琥珀	5	10	105	73	50	6	–	–
薰木の皮	5	10	93	68	55	6	–	–
恶魔の角	5	10	131	96	55	8	–	–
产业废弃物	5	10	29	21	55	1	–	–
年代物のつぼ	5	10	177	146	60	15	–	建设了“王国市场·扩张”之后
龙のつの	5	10	297	245	60	15	–	建设了“王国市场·扩张”之后
贤者のハーブ	5	10	248	204	60	15	万病に效く	建设了“王国市场·扩张”之后
药泉の涌水	10	10	149	149	70	10	聪明な愈し	建设了“王国市场·改装”之后
琉璃色の羽	1	1	7000	7000	80	15	全能力 +10	建设了“王国市场·改装”之后
世界灵魂	1	1	8400	8400	80	20	MP コスト压缩	建设了“王国市场·改装”之后
实录アーバンライフ	1	1	8000	5600	–	–	–	建设任意一种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
天才的天灾对策论	1	1	10000	7000	–	–	–	建设任意一种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
辉く沙	5	10	100	70	70	8	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
世界树の枝	5	10	213	149	70	12	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
龙のウロコ	1	–	1500	1050	80	20	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
湖底の溜まり	1	–	2000	1400	80	10	–	建设任意三种资料馆，并触发アストリッド相关剧情
ロイヤルクラウン	1	1	15000	10500	100	20	コスト效率强化	触发相关剧情后

酒场＆依赖任务



跟前作一样，任务台的看板娘依然由フェリ担当。任务的种类分调达任务、讨伐任务、角色任务三种。虽然依赖任务的系统保留了下来，但由于梅露露不是冒险者，所以不用纠结冒险者等级，相对的，任务会影响到作为公主的人气，如果整天家里蹲导致人气降到0的话游戏便会马上结束。任务取消了时间限制，所以领取了任务之后不用担心过期而失败，只不过同时领取的任务数量有限，因此不建议把任务拖得太久。交纳道具类的任务领取前如果已经拥有那些道具，可以选择马上交纳，省略了接任务的过程。任务的补充日期跟商店一样是每个月的1日、11日、21日。依赖任务是游戏中非常重要的赚钱手段，如果近段时间留在アールズ的话，过了补充日之后最好去酒场看看。值得一提的是，很多依赖任务要求交纳的道具可以直接在商店买到，而且就算直接买回来交纳，一般都能小赚点钱。所以不要错过这种赚人气刷完成次数的机会。

另外，任务的评价系统取消了，完成任务之后只会奖励金钱，不会有额外的道具奖励。但是交纳类的任务，如果玩家交纳评价等级高的道具，将近会获得额外加算。人气提升量也会更高。讨伐任务则没有影响。

个人依赖

游戏进行到中期的时候，酒场会出现其他角色委托的个人依赖任务。个人依赖跟前作角色上门拿东西差不多，依赖的内容只会要求交纳调合出来的东西，不会要素材或开拓道具等，也不会要求玩家没调合过的东西。完成这些依赖能够提升交友值，提升量根据交纳东西的评价等级决定，交纳S级可增加7点，A级+5，B级+3，C级+2。而触发全部角色相关事件，交友值要到80以上。所以每到任务补充的日期记得去酒场看看，争取提升交友值的机会。

一些角色经常要的道具可以登录到パメラ的商店中，直接购买并交纳即可。

かわら版

ファナ每个季度都会在酒场角落的墙壁上发布报告版，主要是记录梅露露公主在这段时间内的动向，统计金钱变化、人气变化、战斗记录等数据，玩家可以从中参考梅露露在国内的人气变化情况。

炼金术指南

调和炼金系统是“《工作室》系列”的一大核心，合成的东西囊括了攻击回复道具、武器装备等对游戏进行具有重要作用的道具。而且在本作，王国开拓的课题也需要梅露露合成相关的开拓道具，解决当地人民的问题，让国家发展起来。调合之前需要从各种参考书中学会调合方法。提升炼金术等级之后，特特莉也会传授一些道具的调合法给梅露露。每一个道具都有一个目标等级，当梅露露的炼金等级等于或大于目标等级时，成功率便有100%。如果低于目标等级，成功率就会下降。虽然还是可以利用S/L大法刷到成功为止，但炼金等级跟目标等级差距越大，成功率便越低。

调合会消耗一定天数和MP，消耗量视道具种类和数量而定。某些道具花费的天数后面带有小数点，这种情况下小数点部分会算作一天。所以为了最大效率利用时间，调合道具数量花费的时间最好取整数。调合开始后日期就会自动推移到完成那一天，期间不能做别的事情。另外，MP残量如果不能满足这次调合的消耗，成功率会大幅下降。

选材须知



既然是以调合为核心的游戏，调合系统自然是非常复杂的。每一个素材都很多种特质，而且特质是细分到个体的，所以如果要合成好用的道具，准备素材的过程便不能马虎，下面为大家介绍素材之间不同的分类和参数。

品质

品质是所有道具都具备的随机参数，一般是0～100之间，特殊情况最高可去到120。调合的时候，素材的品质跟成品的品质挂钩，用高品质的素材自然能得到高品质的成品。某些道具调合的时候，还会根据素材的品质来决定主效果。成品品质基本上不会影响到攻击类和回复类道具的威力和效果，只有部分特性和主效果跟品质挂钩，还有一小部分道具随着使用次数减少降低品质。但是品质对装备来说影响比较大，品质越高的装备，提升的能力参数也会越高。因此调合装备素材的时候，品质是首先要考虑的参数之一。

评价等级（ランク）

评价等级由高到低分成S、A、B、C、D、E六个等级。评价等级跟品质和特性等参数挂钩。品质越高，附带特性等级越高的道具评价等级也会越高。注意，开拓任务要求交纳的物品大多都要求在指定评价等级以上，交纳依赖任务的道具时，评价等级也会影响到奖励的金钱。

等级（Lv）

每个种类的道具特定附带的数值，只要是相同的道具，等级不存在个体差异。调合成功之后，素材的等级总和会影响用来继承特性的最大COST值。简单地说，素材的等级总和决定了可以继承多少特性，以及继承多强的特性。

特性

特性是每个素材随机附带的能力，对素材来说，这些特性可能只会影响到他们的价格，但对消耗品和武器装备来说，特性的作用往往是举足轻重的。调合完成之后，梅露露可以根据需要，将素材中的特性继承到成品中，最多继承5项特性。每一项特性都有一个COST值，继承的时候要消耗对应的COST值，而成品所拥有的COST值取决于素材的Lv总和。选择的特性COST值必须小于这个总和才能继承下来。

主效果

主效果是消耗品和装饰品本身固有的效果。相同的道具如果在调合过程中选用了不同的素材，主效果也会发生不同程度的变化。选择调合素材的时候，道具下方会出现一条槽，槽里面有刻度，玩家选择的素材品质越高，槽就会涨得越高。槽的长度到达哪个刻度决定了成品会出现哪个主效果。不过，并未调合过出来的道具，主效果显示是“？？？”。某些道具可以拥有多个主效果，这些主效果会分别由多种素材的种类和品质决定。

另外，主效果槽达到不同刻度有可能会引发完全不同的主效果，有时候并不是刻度越高越好。

调合的基本过程

STEP 1 选择要调合的道具

开始调合的时候，先要在可调和列表中选择想要调合的道具。在列表中提示 × 的道具表示缺少素材，提示△的道具需要的素材都有，但数量并未达到调合 1 个的程度。此外，画面中央可以看到目标道具的消耗 MP、时间等情报。其中难易度提示“乐胜！”表示成功率 100%。有可能失败的情况会根据概率从大到小以此是“かんたん”“ふつう”“むずかしい”，提示“諦めよう”表示不可能调合出来。

STEP 2 决定调合数量

决定种类之后就要选择数量，此时画面左下角可以选择作成的个数，并且在下方注明花费天数、完成日期以及消耗 MP。此时还要注意上方会显示具体的成功率。



STEP 3 选择材料

接着就是实际选择素材了，根据目标道具制作数量，材料也要选择相应的量。需要的素材会在画面中显示出来。此时如果某项素材在闪烁的话，表示这种素材的数量不足或者根本就没有。如果缺少的素材是可以调合出来的，选择之后就会自动进入该素材的调合画面，非常方便。

素材有时候是指定到具体的道具，也有时候是指定一个大类别（只要是这类别的道具都可以用）。素材下方的槽是主效果槽，如果是指定具体道具，主效果槽就会由玩家所选择的道具平均品质所决定。如果是指定一个大类别，主效果槽则会根据玩家所选择的道具而决定，此时品质影响微乎其微。选择完成后画面左边会显示成功率、消耗时间等数据让玩家最终确认。选择“调合する”就能开始调合。

STEP 4 选择特性

成品已经出来了（也可能



会失败掉），此时可以给它继承各种特性。特性候补全部来自玩家之前选择的素材，排除了成品本身不可能附带的特性之后（比如武器不能继承提升防御力的特性），玩家可以在 COST 等级允许的范围内选择最多 5 个特性，然后继承给成品。

STEP 5 大功告成

此时能确认最后出来的成品，并且清算炼金等级的经验值以及扣除 MP。



特性合成

特性合成是本作新增的系统之一，选择素材中如果出现了两个效果相同但程度不同的特性，它们就会自动结合成更强的新特性。比如“技威力 15%+”和“技威力 20%+”结合之后能得到“スキルブ－スト”，特性合成是强制执行的，比如在上述情况下，“技威力 15%+”和“技威力 20%+”两个特性都无法独立继承（除非其他道具里还有这些特性）。素材特性出现冲突的情况，会优先合成较弱的一方。比如同时出现“技威力 10%+”、“技威力 15%+”和“技威力 20%+”各一次，那么只能合成出“技威力强化”，不能合成“スキルブ－スト”。后期一些强大的特性基本上都要依靠特性合成才能获得，使得本作的调合系统比以往更加复杂。



战斗系统详解

战斗画面



本作的战斗系统跟前作区别不大，界面虽然重新设计过但依然简单易懂。如果是杂兵战，进入战斗前可以用□键攻击，如果打中敌人可以先制行动，此时梅露露必定先行动。画面右边是行动槽，行动顺序并非固定不变的，角色在当回合中做出的行动会影响到下次行动的时间，所以选择出招的时候还要留意行动槽的变动。另外，一些道具也能影响到行动顺序和次数。

1. 参战角色 & 状态
2. 援护槽
3. 必杀槽
4. 异常状态
5. 行动槽
6. 敌人
7. 攻击范围

援护系统

本作的援护系统跟前作基本接近，梅露露以外的角色头像右边有一条援护槽，梅露露的行动能让另外两位角色的援护槽增加，而角色自己的行动只会增加自己的援护槽。援护槽增加的量跟交友值挂钩，交友值越高的角色，援护槽涨得越快。

援护槽下方有一个数字，这个数字是发动援护的次数，援护槽蓄满一行之后就会 +1，最高积蓄 3 次。援护行动分援护攻击和援护防御两种，发动方法都是当同伴头像上方出现提示之后按 L 键或 R 键给对应角色下达指令。援护防御是当梅露露受到攻击的时候，可以消耗援护槽让其他角色过来为梅露露防御，此时哪怕对方使出全体攻击，梅露露也不用担心受到伤害。援护攻击则是当梅露露使用道具攻击之后，消耗援护槽让同伴紧接着进行攻击。

道具强化

本作在援护系统的基础上新增了道具强化系统。当梅露露使用的道具剩余次数在 2 次以上时，第一次扔出道具之后，紧接着让另外两名角色分别进行援护攻击，



援护结束后梅露露名字上方会出现“今がチャンス！”的提示，此时按下○键，梅露露就会再扔出一个相同的道具。而此时这个道具威力会比第一次大幅提升。

如果梅露露第一次使用的道具剩余次数在 3 次以上，并且同伴的援护槽都在 2 格以上。按照上面步骤发动了第一次强化道具之后，梅露露头像会出现同时按 L+R 的提示，此时能让两位同伴同时进行一次援护攻击。第二次援护结束后，梅露露头上还会出现提示，按下○键便能让他再扔一次最初扔出的道具，而且威力再进一步强化。第三阶段强化后就算是很普通的道具也能发挥出惊人的破坏力。部分道具还会发挥出原本没有的效果，比如精灵石第一次强化会追加冰属性，第二次强化会变成全属性攻击。

技能＆必杀技



游戏中每名角色有两种技能，其中一种是攻击技能，要消耗一定量的MP，另一种是自动技能，通常是一些辅助强化的效果，效果会持续发挥作用。除了梅露露之外，角色头像左边还有一行必杀槽，蓄满之后就能发动华丽的必杀技。

异常状态



毒：轮到自己行动的时候会受到一定程度的伤害。

睡眠：无法行动，受到攻击之后会解除。

咒い：不容易出现好的效果。

暗闇：命中率和回避率大幅下降。

スロウ：进入下次行动消耗的时间加长。

王国开拓

王国开拓在本作取代了角色好感度成为主要的流程推进方式。工作室门外的邮箱会收到来自全国各地的来信，将这些来信带去执务室向**ル－フェス**报告之后，这些信件便会成为课题被登记下来。每个课题会有数个任务完成这写课题之后就能获得对应的开拓点数（pt），这个点数类似前作的冒险者公会点数。只要完成任务就能马上获得，不需要再次向**ル－フェス**汇报。得到了一定量的开拓点数之后还能令国家等级提升。随着完成开拓课题以及国家等级提升，梅露露会接到更多的信，并且剧情也会随之而推进。

另外，一些新场地出现之后通常会出现新地开拓任务，这些任务内容都是让玩家讨伐掉场地内所有敌人，完成后并从该场地另一个出口出去就能开启新的地图。

交纳道具

开拓课题中的任务大多数都是要梅露露交纳指定的调合道具，而且通常还附带要求，比如要求评价等级在C以上，或者要求附带指定的特性等。当然，实际上交纳不符合要求的道具也是可以的，只不过此时需求的量大增。另外，指定了特性的道具必须连特性等级也严格遵守，比如要求附带“防止劣化LV1”特性，交纳“防止劣化LV2”也是不合格的。

设施发展

获得了开拓点数之后就能用来给国家建设各种设施了，建立设施可以增加人口数量，同时也能获得一些特殊效果，比如调合消耗的MP减少，或者让商店能进更多品种的货物等。申请了建设之后要经过一定天数，设施才能建立起来。设施的效果也要建成后才能发挥效果。初期建议优先建造炼金术和训练所相关的设施。回收**ポスト**也要优先建立。国家等级升到“边境の伯爵さまの街”之后就可以建立能收取税收的设施了。

王国等级

随着梅露露完成开拓课题并获得相应点数，国家等级也会随之提升。国家等级需要的pt算的是总量，不会受设施建设影响。部分跟结局有关的事件也要国家等级在一定条件以上之后才能触发。此外，国家等级提升还会增加人口以及获得部分参考书，具体如下：

等级		称号	必要pt	奖励
I	Pluto	–	–	–
II	Merkur	田舎男爵の村	90	人口+500，参考书《アールズ开拓旧史》
III	Mars	名も知らぬ城伯の村	260	人口+1000
IV	Venus	ちっぽけな伯爵さまの街	510	人口+2000人，参考书《フロンティア列传》
V	Erde	边境の伯爵さまの街	760	地图上移动不消费LP，参考书《不思议な小物集》
VI	Neptun	中くらいの公爵さまの都市	1010	人口+3000人，参考书《农地エボリュート》
VII	Uranus	大公さまの治める大都市	1310	人口+5000人，参考书《はざまの预言书》
VIII	Saturn	お姬样の国家	1660	地图中移动能够回复HP和MP，参考书《テルミス占星术》
IX	Jupiter	女王さまの巨大国家	2430	人口+7500人，参考书《天空の金属》
X	Sonne	大陆で最大级の都市	3430	人口+10000人

全开拓课题一览

新地开拓

课题	任务	内容	奖励PT	特殊奖励
新地开拓 I	小川への道	讨伐新绿の森所有敌人	10	开放新地点
	森林への道	讨伐调和の小川所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 II	台地への道	讨伐きのこの森所有敌人	10	开放新地点
	洞穴への道	讨伐旧闻台地所有敌人	10	开放新地点
	矿山への道	讨伐结束の炭矿所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 III	街道への道	讨伐针叶树林所有敌人	10	开放新地点
	砦への道	讨伐东の街道所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 IV	湿原への道	讨伐三日月湖畔所有敌人	10	开放新地点
	源流の森への道	讨伐调和の小川所有敌人	10	开放新地点
	水源への道	讨伐源流の森所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 V	遗迹への道	讨伐日和の横穴所有敌人	10	开放新地点
	峠への道	讨伐花园遗迹所有敌人	10	开放新地点
	高原への道	讨伐天险の峠所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 VI	雾の森への道	讨伐川雾の林所有敌人	10	开放新地点
	森の出口への道	讨伐迷雾の森所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 VII	洞窟への道	讨伐木枯らし幽谷所有敌人	10	开放新地点
	雾の平原への道	讨伐光る洞窟所有敌人	10	开放新地点
	森の出口への道	讨伐蜃气楼の地所有敌人	10	开放新地点
新地开拓 VIII	溪流への道	讨伐开拓の村迹地所有敌人	10	开放新地点
	山への道	讨伐原初の树海所有敌人	10	开放新地点
	树海への道	讨伐阳光の溪流所有敌人	10	开放新地点

モヨリの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
モヨリの森 I	食料调达	交纳手作りパイ	1	–	50	人气UP
モヨリの森 II	森の草刈り	采集ブレイン草达到足够数量	50以上	–	40	场地内可以采集ブレイン草以外的东西
モヨリの森 III	森のにんじん	交纳杂草杀しの灵药	3～6	C以上	15	场地内可采集にんじん以外的东西
	アールズ周边开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
モヨリの森 IV	パイのプレゼント	交纳手作りパイ	5～50	LP回复·中	10	人气UP
	アールズ周边开拓＋	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

ハンデルの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ハンデルの森 I	ハンデルの森の平和	讨伐カタクサうさぎ	–	–	15	人气UP
	ハンデルの森の间伐	采取アイヒェ达到足够数量	20以上	–	10	场地内可采集到アイヒェ以外的东西
	管理小屋建设	交纳压缩木材	3～6	C以上	10	人口+50
ハンデルの森 II	ヤギさん用のえさ	交纳干し草	5～10	C以上	15	人口+50

	ヤギさん用のナワ	交纳生きているナワ	3～6	C以上	15	人口+50
ハンデルの森III	农耕用クワ	交纳生きてるクワ	3～6	大地の力	10	人气UP
	农耕用スコップ	交纳生きてるスコップ	2～4	B以上	10	人气UP
	北部森林地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ハンデルの森IV	新作物用の种	交纳时间流の种	3～6	回复量增加Lv2	10	人口+100
	新作物用の土	交纳丰穰の土	3～6	A以上	10	人口+100
	新作物用の荣养剂	交纳荣养剂	5～10	材料特性数增	10	人口+100
	北部森林地带开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

ハルト砦

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ハルト砦I	对・魔物用兵器	交纳祝炮	3～6	C以上	10	人口+50
	王国の旗	交纳王国の旗	3～6	C以上	10	人气UP
	砦の建设	交纳魔法の石材	1～2	劣化防止Lv1	10	人口+50
ハルト砦II	伤药	交纳ヒーリングサルヴ	5～10	回复量增加Lv1	5	人口+100
	气付け药	交纳ネクタル	4～8	战斗不能回复・中	10	人口+100
	清凉剂	交纳知惠热シロップ	3～6	B以上	10	人口+100
	中央交易街道开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ハルト砦III	害虫驱除	讨伐巨大虫	5只以上	–	10	人口+100
	虫除けの香り	交纳清らかな香炉	2～4	出来が良い	15	人口+100
	中央交易街道开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ハルト砦强化I	对・リザード对策	交纳魔女の秘药	3～6	眠り状态にする	10	人口+100
	对・リザード对策2	交纳祝炮	3～6	暗暗状态にする	10	人口+100
ハルト砦强化II	续・リザード对策1	交纳究极の钢材	1～2	A以上	10	人口+200
	续・リザード对策2	交纳压缩木材	5～10	A以上	10	人口+100
	续・リザード对策3	交纳魔法の石材	2～4	A以上	10	人口+100

アールズ国有矿山

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
アールズ国有矿山I	幽灵退治	讨伐匣の幽灵	–	–	40	人气UP
アールズ国有矿山II	发破作业	交纳フラム	5～10	B以上	20	场地内可采取到ウィスプストーン
アールズ国有矿山III	幽灵祓い	交纳モルゲン炼金灯	2～4	轻量化された	25	人口+200
	西部矿山地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
アールズ国有矿山IV	采掘用つるはし	交纳生きてるつるはし	3～6	B以上	10	人口+100
	采掘场のマスコット	交纳ちむドール	1～2	活きがいい	15	人口+100
	矿脉探索道具	交纳地下见の水晶	2～4	雷の力	10	人口+100
	西部矿山地带开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
アールズ国有矿山V	续・发破作业	交纳フラム	5～100	S以上	20	场地内可采取到虹のかけら

西方の沼

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
西方の沼I	桥の资材	交纳压缩木材	5～10	C以上	20	打开通往国有矿山的近道

クエレの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
クエレの森I	猛兽避け	交纳混沌发信机	1～2	B以上	15	人气UP
	水质检查	采取液体	10	–	10	人口+200
	防水かばん	交纳防人の砂ぶくろ	5～10	C以上	10	人气UP
	治水施设	交纳炼金の钢材	1～2	劣化防止Lv2	10	人口+200
クエレの森II	止まない雨	交纳晴天の炎	3～6	冷气の力	25	人口增加
	北东湿地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	场地内能采取到水树の实
クエレの森III	荷物运搬用台车	交纳生きてる台车	1～2	S以上	20	人口+200
	水质向上	交纳万能ろ过剂	3～6	大きい	20	人口+200
	地盘强化	交纳大地の留め金	1～2	A以上	20	人口+200
	北东湿地带开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	场地内能采取到森の

トロンプ高原

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
トロンプ高原I	鸟兽退治	讨伐エルダーグリフォン	–	–	15	人气UP
	风车の羽	交纳カテゴリ（布）	5～20	丈夫な	15	人口+200
	风车の土台	交纳魔法の石材	1～2	B以上	15	人口+200
トロンプ高原II	ヤギさん沈静化	动物共鸣器	2～4	高级品	25	人口+200
	南东大高原开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
トロンプ高原III	高原の风使い	交纳自在风装置	1～2	高品质Lv3	30	人口+300
	风车の齿车	交纳轮回の齿车	3～6	B以上	30	人口+300
	南东大高原开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

モディス旧迹

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
モディス旧迹I	飞龙退治	讨伐ワイバーン	–	–	80	人气UP
モディス旧迹II	テント调达	交纳バルーンテント	1～2	C以上	15	人口+250
	食料调达	交纳乾いたにく	5～20	B以上	10	人口+250
	衣服调达	交纳开拓者のマント	3～6	B以上	15	人气UP
	东方未开の地开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
モディス旧迹III	古の魔兽	打倒レイジビースト	–	–	40	人口+1000
	古の精灵	打倒ディアエレメント	–	–	40	人口+1000
モディス旧迹IV	封印の护符	交纳封印の护符	3～6	圣なる加护	20	人口+250
	携带住宅	交纳ふしぎな箱庭	1～2	空气の轻さ	20	人口+250
	护りの箱	交纳安全ボックス	1～2	A以上	20	人口+250
	东方未开の地开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

一条岬

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
一条岬I	桥の资材	交纳カテゴリ（木材）	5～20	炎耐性Lv2	10	人口+250
	作业用具	交纳生きているノコギリ	2～4	B以上	10	人口+250

ヴェルス山

课题	任务	内容	数量	奖励PT	特殊奖励
ヴェルス山I	火山の化身	阻止火山化身的觉醒	100	–	–

无限回廊

课题	任务	内容	数量	奖励PT	特殊奖励
无限回廊I	黄昏の乙女	讨伐黄昏の乙女	25	火耐性+5	–
无限回廊II	深渊の乙女	讨伐深渊の乙女	25	冰耐性+5	–
无限回廊III	奈落の乙女	讨伐奈落の乙女	50	雷耐性+5	–
无限回廊IV	黒き永远の女神	讨伐黒き永远の女神	50	土耐性+5	

エントの森

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
エントの森 I	エントの森调查	走遍エントの森，击败森の大精灵	100	森林不再运动	–	–

ユヴェルの麓

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
ユヴェルの麓 I	恵みの雨	交纳雨云の石	3～6	B以上	10	人口+500
	がれき扫除	交纳吸引バッグ	1～2	A以上	10	人口+500
	土壌再生	交纳丰穣の土	1～2	A以上	20	人口+500
ユヴェルの麓 II	住宅建筑	交纳魔法の石材	1～2	S以上	30	人口+500
	携带食料	交纳新天地レーションョン	3～6	HP回复・大	30	人口+500
	北部山岳地带开拓	完成同课题的其他任务	–	–	5	–
ユヴェルの麓 III	特产品作成	交纳きのこの寝床	1～2	A以上	20	人口+500
	特产品用荣养剂	交纳荣养剂	2～4	B以上	20	人口+500
	特产品用サンプル	交纳瓶づめキノコ	1～2	王家御用达の薫り	30	人口+500
	北部山岳地带开拓+	完成同课题的其他任务	–	–	5	–

マキナ领域

课题	任务	内容	奖励PT	特殊奖励
マキナ领域	マキナ领域・第一层	击败塔の悪魔	50	攻击力+3
	マキナ领域・第二层	击败グライスラビット	50	HP+10
	マキナ领域・第三层	击败炼金リストリオ	75	防御力+3
	マキナ领域・第四层	击败ヘブンズドラゴン	75	MP+10
	マキナ领域・最深层	击败マシーナオブゴッド	100	すばやさ+3

アールズ

课题	任务	内容	数量	特殊要求	奖励PT	特殊奖励
男の武器屋 I	溶矿炉の材料	交纳インゴット	3	–	10	调合武器功能开放
男の武器屋 II	溶矿炉强化	交纳耐热炼成板	1	–	10	可调合上位武器
	分解キット	交纳调合机材	1	–	10	武器分解功能开放
パメラ屋さん I	ちむくん増援	交纳手作りパイ	5～10	C以上	15	パメラさん屋可登陆道具数来那个到15个
	ちむちゃん増援	交纳キノコのパイ	5～10	C以上	15	パメラさん屋的商品每次进货增加到10个
ペーターの梦 I	发掘道具	交纳生きてるスコップ	1	–	10	人口+5
	探知机	交纳ダウジングロッド	1	–	10	人口+5
ペーターの梦 II	自动扬水道具	交纳涌泉汲み上げ机	1	–	10	人口+5
	パイプ调达	交纳源泉パイプ	10	–	10	人口+5

强袭

课题	任务	内容	推荐LV	奖励PT	特殊奖励	出现条件
旧闻台地・强袭	强袭・狂战士	击败バーサーカー	20	20	成功报酬UP	完成アールズ国有矿山I后
湿原木道・强袭	强袭・魔女の荆	击败ウィッチローズ	30	20	成功报酬UP	完成トロンプ高原I后
花园遗迹・强袭	强袭・幽灵骑士	击败デュラハン	40	20	成功报酬UP+	完成モディス旧迹I后
青云峠・强袭	强袭・格斗鸟	击败ペンギンモンク	30	20	成功报酬UP+	完成アールズ国有矿山IV后
调和の小川・强袭	强袭・圣なる兽	击败ユニコーン	20	20	成功报酬UP	完成ハンデルの森II后
三日月湖畔・强袭	强袭・陆に栖む鱼	击败岛鱼	30	20	成功报酬UP	完成アールズ国有矿山I后
渴きの荒野・强袭	强袭・爆弹リス	击败テラフラムリス	30	20	成功报酬UP	完成トロンプ高原II后
深远の地底湖・强袭	强袭・古の龙	击败ドラゴン	35	20	成功报酬UP+	完成クエレの森I后
きのこの森・强袭	强袭・未确认生物	击败うさぷに	20	20	成功报酬UP	完成ハルト砦I后

变异

课题	任务	地点	内容	奖励PT	特殊奖励
变异の发生	变异・幽灵骑士	花园遗迹	击败デュラハンロード	100	攻击力+3
	变异・暗の精灵	最果て庭园	击败アビスエレメント	100	HP+10
	变异・苍い魔兽	夕暗の森	击败コバルトスカル	100	防御+3
	变异・エント	エントの森	击败目觉めし木兽の精	100	MP+10
	变异・常世の女神	无限回廊	击败荒ぶる常世の女神	100	すばやさ+3

王宫课题 / 应用

课题	任务	内容	奖励PT	特殊奖励
王宫课题 I	冒险实习・三级	冒险者等级10以上	5	HP+5
	炼金实习・三级	道具调合10种类以上	10	MP+5
	战术研究・三级	战斗10次以上	5	攻击力+2
	社会实习・三级	依赖达成10次以上	10	すばやさ+2
	素材研究・三级	采取50次以上	5	LP最大值UP
	开拓实习・三级	课题达成10次以上	10	防御力+2
	クラフトマイスター	クラフト使用5次以上	10	クリティカル率UP
	见习いヒーラー	ヒーリングサルヴ使用3次以上（战斗中）	10	人气UP
王宫课题 II	冒险实习・二级	冒险者等级20以上	5	HP+2
	炼金实习・二级	道具调合30种类以上	10	MP+5
	战术研究・二级	战斗30次以上	5	攻击力+2
	社会实习・二级	道具购入5000元以上	10	すばやさ+2
	素材研究・二级	采取100次以上	5	LP+5
	开拓实习・二级	课题达成20次以上	10	防御力+2
	フラムマイスター	フラム使用10次以上	10	クリティカル率UP
	中级ヒーラー	ネクタル使用2次以上（战斗中）	10	人气UP
	见习いクライアント	调合武器5种类以上	20	成功报酬UP
王宫课题 III	冒险实习・准一级	冒险者等级30以上	5	HP+5
	炼金实习・准一级	道具调合60种类以上	10	MP+5
	战术研究・准一级	战斗80次以上	5	攻击力+2
	社会实习・准一级	依赖达成30次以上	10	すばやさ+2
	素材研究・准一级	采取200次以上	5	LP+5
	开拓实习・准一级	课题达成30次以上	10	防御力+2
	キャノンマイスター	祝炮使用10次以上	10	クリティカル率UP
	上级ヒーラー	妙药ドラッヘン使用5次以上（战斗中）	10	人气UP
	中级クライアント	调合武具10种类以上	20	成功报酬UP
王宫课题 IV	冒险实习・一级	冒险者等级40以上	10	HP+5
	炼金实习・一级	道具调合100种类以上	15	MP+5
	战术研究・一级	战斗150次以上	10	攻击力+2
	社会实习・一级	道具购入30000元以上	15	すばやさUP
	素材研究・一级	采取300次以上	10	LP+5
	开拓实习・一级	课题达成60次以上	15	防御力+2
	ソードマイスター	たたかう魔剑使用10次以上	10	クリティカル率UP
	最上级ヒーラー	ヒーリングベル使用5次以上	10	人气UP
	上级クライアント	调合武器20种类以上	20	成功报酬UP
王宫课题 V	冒险实习・マスター	冒险者等级50以上	10	HP+10
	炼金实习・マスター	道具调合150种类以上	15	MP+10
	战术研究・マスター	战斗300次以上	10	攻击力+3
	社会实习・マスター	依赖达成150次以上	15	すばやさ+3
	素材研究・マスター	采取500次以上	10	LP+10
	开拓实习・マスター	课题达成100次以上	15	防御力+3
	サマナー	精灵石使用15次以上	20	クリティカル率UP
	平和の使者	ピースメイカー使用10次以上	20	クリティカル率UP
	アーキテクト	调合武器60种类以上	25	成功报酬UP
王宫课题应用 I	ぷにぷに学士	讨伐ぷにぷに类敌人20只以上	10	ぷに特攻
	兽学士	讨伐狼类敌人20只以上	10	猛兽特攻
	动物学士	讨伐ウサギ类敌人20只以上	10	小动物特攻
	精灵学士	讨伐エレメンタル类20只以上	10	精灵特攻
王宫课题应用 II	幽灵学士	讨伐ゴースト类敌人20体	10	恶灵特攻
	龙学士	讨伐リザード类敌人20只以上	10	龙族特攻
	鸟类学士	讨伐猛禽类敌人20只以上	10	飞行特攻
王宫课题应用 III	背水の阵	危险状态下（红血）战斗胜利5次	30	火耐性+5
	撤退战术	逃跑20次以上	30	冰耐性+5
	先手必胜	用杖攻击敌人进入战斗100次以上	30	フィールドアタック强化
	笼城战术	休息30日以上	30	土耐性+5
王宫课题应用 IV	爆弹调合ライセンス	爆弹类武器使用100次以上	30	火耐性+5
	药品调合ライセンス	药品类道具使用20次以上	30	冰耐性+5
	料理调合ライセンス	料理类道具使用20次以上	30	雷耐性+5
	魔法道具ライセンス	魔法の道具类道具使用50次以上	30	土属性+5
王宫课题应用 V	グランドブレイカー	完成一定量的王宫课题应用	100	ニューフロンティア
	史上最强プリンセス	メルルの冒险者等级99	100	LP最大值UP

主线相关事件

序章

游戏开始触发序幕事件之后，梅露露为了让父亲允许她学习炼金术而互相作出约定，要在3年内让国家等级达到RANK Ⅶ，人口数要达到3万人以上。

第3年4月1日之前，如果人口超过35000人，并且国家等级达到RANK Ⅶ就能触发延长剧情，并且进入延长战阶段。成功进入延长战之后，游戏时间就会延长到第6年的4月1日（前后一共5年），4月1日到了之后游戏就会结束。

基本上如果积极地完成开拓课题，以及建造国家设施，完成3年目标是非常容易的。



武器调合相关事件

ハゲル登场15天之后，并且王国RANK Ⅱ以上时会触发事件“**炉が足りない**”，同时出现开拓课题“男**の**武具屋Ⅰ”，调合3个**インゴット**出来并交给**ハゲル**就能完成课题，之后武具屋便开启武器调合功能。

武器调和系统开启超过30天，并且王国RANK Ⅴ以上时去跟**ハゲル**对话就会触发事件“**热が足りない**”。同时出现开拓课题“男**の**武具屋Ⅱ”，按要求交纳耐热炼成板和调合机材之后就能开启武器调合强化和武器功能。

パメラ量贩店相关事件

王国等级Ⅳ以上之后进入工作室就会触发**パメラ**的相关事件，之后量贩店就会开启。

量贩店开业后60日，并且王国RANK Ⅴ以上进入工作室就会发生**ホム**和**ちむ**的事件“**ホム・ちむ1**”。

“**ホム・ちむ1**”发生60天之后进入職人通り就能触发“**ホム・ちむ2**”，之后再过7天，并且王国在RANK Ⅵ以上时进入**パメラ**屋就会触发事件并出现课题“**パメラ屋さん！**”，完成之后就能让量贩店登录的道具数增加到15种，每次进货数量增加到10个。



火山相关剧情

4年4月之后，完成课题“**ユヴェルの麓Ⅰ～Ⅲ**”之后就会触发井水变热的剧情。

经过一定时间后出现火山附近的动物减少的事件。

30天后从采集地点返回工作室会触发地震事件，火山之化身复活，如果无法触发地震事件，可以先进去**ユヴェルの麓**一趟（**モディス**旧迹发生**リザード**相关事件进行的时候，有可能影响到地震事件无法触发）。

地震事件之后先跟特特莉和**ファナ**对话，之后去执务室，再去谒见室触发剧情。然后返回工作室就能得到冰树结晶的调合方法。

调合出冰树结晶之后，以此制作出**フラクタル**冰瀑弹，之后就能去讨伐火山化身——**エアトシャッタ**ー。

战斗胜利后返回工作室就能触发剧情，并达成结局“**丰かな国**”的条件。

萝萝娜登场

第一年1月1日之后并且炼金术等级提升到LV10以上，任意进行一次调合会触发事件，之后在工作室每隔一个月会触发一次事件，到1年3月左右就会触发萝萝娜登场的事件。萝萝娜登场之后还会连同**ホム**一起登场。

返老还童药制作

炼金术等级LV41以上，并且建立了“王立图书馆”、“**アカデミー**改装”等设施，之后回去工作室触发剧情。机材资料馆、素材资料馆、元素资料馆三个设施可以建设了。

第四年10月10日以后，炼金术等级LV45以上，并且上述三个设施已经建设完，工作室就会触发打坏了药的事件。

调合出**ナントカ**の药，妙药**ドラッヘン**和**エリキシル**剂之后跟**アストリッド**对话能获得**メリキシル**剂的调合方法。将其调合出来带给**アストリッド**看。

到无限回廊击败黄昏乙女，获得深渊的块，然后带去给**アストリッド**，获得“**若返りの药**”的制作方法。

调合出“**若返りの药**”就能触发剧情，达成“**やっと计画通り**”这个结局的条件。注意，如果想进入这个结局，不建议做出冰瀑弹。

マスク・ド・G相关剧情

完成课题“**モディス**旧迹Ⅱ”，第四年10月1日以后前往酒场触发**モディス**旧迹出现大量**リザード**的事件。（注意如果放置不管的话会错过）

将**モディス**旧迹第二、三区域的**リザード**全部消灭。回去跟**ルーフェス**对话出现课题“**ハルト**砦强化Ⅰ”。

完成课题“**ハルト**砦强化Ⅰ”，并且等级LV47以上去跟**ステルク**对话，进行一场1VS1的单挑战。

之后跟**ルーフェス**对话得到**リザード**亲王的情报，并且出现新课题**ハルト**砦强化Ⅱ “”。

到**モディス**旧迹中央区跟亲王**リザード**单挑，注意是单挑，要多准备道具。胜利之后就会收到**マスク・ド・G**的挑战信。

前往**ハルト**砦就能跟**マスク・ド・G**战斗了。这里如果输给他就能达成结局“**いざ行け、勇ましく**”的条件。

如果战斗胜利的话，经过7天并回去工作室就能触发跟**ステルク**相关的剧情。之后前往**ハルト**砦2楼触发剧情就能完成结局“最强的姬君”的条件。

温泉相关事件

第4年6月1日之后，到并木通り跟**ペーター**对话触发事件，7天之后回到工作室会发生事件，出现课题“**ペーター**の梦Ⅰ”。

完成课题并经过30天之后，进入酒场会触发事件，**エスティ**离队。

进入世界地图会遇到给**エスティ**送行的剧情，30天之后梅露露笔记会追加“源泉**なんである**の？”

击败了**エアトシャッタ**ー（火山化身）之后，从**ヴェルス**山进入大地图会出现新地点“**ヴェルス**山源泉地”。

进入一次与源泉地之后，回到酒场会触发召集女性角色的事件，要召集的成员分别为**フィリー**、**ファナ**、**エスティ**、**パメラ**、**アストリッド**、**ケイナ**、**ロロナ**、**ホムちゃん**、**トトリ**、**ミミ**（可查看梅露露笔记），全员召集了之后跟**ペーター**对话就会触发温泉事件，日期强制经过8天。

上述事件结束后，再次跟**ペーター**对话会出现新课题“**ペーター**の梦Ⅱ”，完成课题后就能建设设施“健康**ランド**”了。

设施建设完之后回去工作室就会触发剧情，结局“**おとこぶろ**”的条件达成。

真若返りのくすり

达成了“魔女のお茶会”结局的条件之后，第5年12月之后在职人通り触发跟ホム对话的剧情，第5年1月以后，并且达成“魔女のお茶会”结局条件一个星期，在工作室进行调合会触发特特莉的对话，之后梅露露笔记中追加“その後の药は？”一项。

去アストリッド邸触发剧情，获得“人工深渊の魂”的调合书。

将人工深渊の块调合出来交给アストリッド看就能触发对话剧情，得到“真若返りのくすり”的调合方法。

将真若返りのくすり调合出来，然后拿到アストリッド邸触发剧情，梅露露笔记追加“真若返りのくすり！”项目，结局“お待たせ”条件达成。

道具主效果

名称	效果
物理ダメージ・微	给予目标无属性轻微伤害
物理ダメージ・小	给予目标无属性小伤害
物理ダメージ・中	给予目标无属性中伤害
物理ダメージ・大	给予目标无属性大伤害
炎ダメージ	给予目标炎属性伤害
冰ダメージ	给予目标冰属性伤害
雷ダメージ	给予目标雷属性伤害
土ダメージ	给予目标土属性伤害
星が降ってくる	持续三回合内落下全范围的流星攻击
一尺弹	发射小炮弹，命中的目标受到小程度炎属性伤害
ぷに爆弹	无视防御力给予敌人稳定的伤害
魔剑の一击	召唤魔剑攻击，给予敌人伤害同时，能给使用者回复伤害值50％的HP
突风を起こす	产生强烈的的冲击波给予敌人伤害
ツボから猛兽	从壶中召唤出猛兽给予敌人伤害
精灵召唤	召唤小精灵出来，给予敌人炎属性伤害
祈りの花火	连续三回合给予敌人炎属性伤害，剩余回合数越少，伤害越高
眠り状态にする	一定几率令目标陷入睡眠状态
毒状态にする	一定几率令目标陷入毒状态
咒い状态にする	一定几率令目标陷入诅咒状态
暗暗状态にする	一定几率令目标陷入盲目状态
猛毒にする	高概率令目标陷入毒状态
昏睡させる	高概率令目标陷入睡眠状态
三重苦	一定几率令目标同时陷入毒、盲目、诅咒状态
べとべとする	令目标行动速度少量下降
伤口を广げる	令目陷入行动前会受到一定伤害的状态，持续三回合
毒状态でダメージ	令陷入毒状态的对象受到追加伤害
酸性の	令敌人防御力下降
硫酸の	给予敌人无属性中伤害
救援信号	发出救援信号请求支援，发动后下一回合吉姆会送救援物质过来
お果子が出てくる	下一回合会制作出糖果，效果会由出现的糖果决定
サイコロを振る	投掷骰子，根据骰子出现的数字决定效果
刺激的な香り	散发出刺激的气味，令敌人的行动顺序推迟
脱力する香り	散发出脱力的气味，令敌人攻击力下降
龙の力	使用后会心率上升
龙の味わい	大幅回复HP的同时能令角色的等级临时提升
攻击力プラス	一定时间内攻击力上升，但是如果因其他效果而导致攻击力变化，这个效果便会被消除
防御力プラス	一定时间内防御力上升，但是如果因其他效果而导致防御力变化，这个效果便会被消除
速度プラス	一定时间内速度上升，但是如果因其他效果而导致速度变化，这个效果便会被消除
战斗不能自动回复	陷入战斗不能状态之后，下回合自动复活并回复HP少量
战斗不能自动回复＋	陷入战斗不能的状态之后，下回合自动复活并回复HP中等量
品质消耗缓和	使用那些随着使用品质会下降的道具时，道具品质下降量减少
状态异常轻减	陷入异常状态的概率降低
状态异常超轻减	陷入异常状态的概率大幅降低
防御力アップ	一定回合内提升防御力，受到的物理伤害减轻
防御力大アップ	一定回合内防御力防御力大幅提升，受到的物理伤害减轻
HP回复・微	回复微量HP
HP回复・小	回复少量HP
HP回复・中	回复中量HP
HP回复・大	回复大量HP
HP回复・超	回复超大量HP
MP回复・微	回复微量MP
MP回复・小	回复少量MP
MP回复・中	回复中量MP
MP回复・大	回复大量MP
MP回复・超	回复超大量MP
LP回复・微	回复微量LP
LP回复・小	回复少量LP
LP回复・中	回复中量LP
LP回复・大	回复大量LP
残数比例回复・小	根据道具剩余的使用次数决定回复量，剩余次数越多，回复量越高，本身的回复量较低
残数比例回复・中	根据道具剩余的使用次数决定回复量，剩余次数越多，回复量越高，本身的回复量中等
残数比例回复・大	根据道具剩余的使用次数决定回复量，剩余次数越多，回复量越高，本身的回复量较大
力を引き出す	提升对象的攻击力、防御力和速度
早さを引き出す	行动后一定几率令等待时间缩短
あまい	回复少量HP
ほどよい甘み	回复微量HP
とてもあまい	回复少量HP
とろける甘さ	回复中等量HP
シブい	一定几率陷入减速状态
苦い	防御力下降
自动调理	发动之后会回复一次，之后道具会进入行动槽，回合到了之后还能回复一次
战斗不能回复・小	复活同时能回复少量HP
战斗不能回复・中	复活同时回复中等量HP
战斗不能回复・大	复活同时回复大量HP
HP一时增加	战斗中一定回合内HP最大值增加
HP继续回复・小	能令对象角色在每次行动前回复少量HP
HP继续回复・中	能令对象角色在每次行动前回复一定程度的HP
HP继续回复・大	能令对象角色在每次行动前回复大量HP
HP继续回复・超	能令对象角色在每次行动前回复超大量HP
眠り状态を回复	睡眠异常状态回复
毒状态を回复	毒异常状态回复
咒い状态を回复	诅咒异常状态回复
暗暗状态を回复	盲目异常状态回复
状态异常を回复	全异常状态回复
强化を无效	能力参数提升等效果全部还原
融け出す魔力	品质劣化速度增加，但是对象道具全部效果提升
ふつうのきのこ	商店卖价增加10％
不思议なきのこ	商店卖价增加50％
最高级きのこ	商店卖价增加100％
上质な薫り	商店卖价增加10％
真物な薫り	商店卖价增加50％
王家御用达の薫り	商店卖价增加100％
时の流れを早める	时间流动加快，使用后敌我全体行动之后等待时间缩短
时の流れを迟める	时间流动减慢，使用后敌我双方全体陷入减速状态，也有无效的情况
时の祝福	瞬间令使用对象的时间加速，并且行动后等待时间减少
紧急回避付与	战斗中受到会令角色战斗不能的攻击时，有一定几率回避掉
炎耐性付与	战斗中受到的炎属性伤害减轻，效果维持5回合
材料Lvアップ?	在采取地使用，能让当地采取到的道具特性等级提升
材料Lv大アップ?	在采取地使用，能让当地采取到的道具特性等级大幅提升
材料品质アップ?	在采取地使用，能让当地采取到的道具品质提升
材料品质大アップ?	在采取地使用，能让当地采取到的道具品质大幅提升
材料特性数增?	在采取地使用，能让当地采取到的道具特性数增加
材料特性数增大?	在采取地使用，能让当地采取到的道具特性数大增加

开拓装备主效果

名称	效果	对应道具
紧急避难	战斗中全灭时，能在迷宫的入口处复活	空とぶじゅうたん
出し入れ自由自在	就算离开了工作室也能从工作室的道具箱中存取道具	秘密バッグ
カゴ劣化轻减	身上的道具品质下降速度减半	祝福のコイン
カゴ劣化防止	身上的道具品质不会下降	
カゴ充填强化	品质自然上升的道具上升速度加快	
カゴ充填高速化	品质自然上升的道具上升速度翻倍	
アトリエ归还	在采取地使用采取地使用，能够不消耗天数瞬间返回工作室	トラベルゲート
街道ひとっぱしり	街道之间移动的天数缩短一天，但是至少也要消耗1天	旅人の靴
万能ひとっぱしり	不仅能缩短街道中的移动天数，场地内移动的速度也会加快	
采取上手になる	采取效率提升，取得的道具数量比通常情况增加1个	丰作手袋
采取プロになる	能熟练地进行采取，取得道具数比通常情况增加2个	
大きなサイズ	道具格增加到80个	手编みのカゴ
ジャンボサイズ	道具格增加到100个	
良い噂が广まる	令持有者能传出好的传闻，人气增加的时候增加量提升，降低的时候下降量减少	魅惑の女神像
素敌な噂が广まる	令持有者传出很好的传闻，人气增加的时候增量大幅提升，降低时降幅大大减少	
恶い噂が广まる	令持有者传出坏传闻，人气增加时增量减少，人气下降时降幅增加。	
金运アップ	战斗获得的金钱增加	运命の札
学习力アップ	战斗获得的经验值增加	
雷神の力	雷神之力寄宿到武器中，攻击追加雷属性伤害，并且对雷耐性提升	クラウ・ソラス

装饰品主效果

名称	效果
速さのルーン	装备后速度增加 15
守りのルーン	装备后防御力增加 15
力のルーン	装备后攻击力增加 15
确率轻减・小	战斗中陷入异常状态的概率下降
确率轻减・中	战斗中陷入异常状态的概率一定程度下降
确率轻减・大	战斗中陷入异常状态的概率大幅下降
命中率上升・小	战斗中给予敌人攻击的命中率轻微上升
命中率上升・中	战斗中给予敌人攻击的命中率一定程度上升
命中率上升・大	战斗中给予敌人攻击的命中率大幅上升
クリティカル・小	战斗中攻击的会心率轻微上升
クリティカル・中	战斗中攻击的会心率一定程度上升
クリティカル・大	战斗中攻击的会心率大幅上升，道具同样有效
炎ダメージ耐性	装备后受到的炎属性伤害大幅下降
雷ダメージ耐性	装备后受到的雷属性伤害大幅下降
冰ダメージ耐性	装备后受到的冰属性伤害大幅下降
土ダメージ耐性	装备后受到的土属性伤害大幅下降
毒耐性	毒状态完全无效
眠り耐性	睡眠状态完全无效
咒い耐性	诅咒状态完全无效
暗暗耐性	盲目状态完全无效
炎ダメージ轻减	受到的炎属性伤害减轻
冰ダメージ轻减	受到的冰属性伤害减轻
雷ダメージ轻减	受到的雷属性伤害减轻
土ダメージ轻减	受到的土属性伤害减轻
祝福されし行い	装备后每次行动都能回复 HP
神の奇迹たる行い	装备后每次行动都能大幅回复 HP
状态异常耐性	全异常状态无效化
一击必杀耐性	装备后一击必杀无效化
アシスト强化	装备后援护效果强化
勇者の魂	装备后 HP 上限大幅提升
HP 再生・小	战斗中每次行动都会回复少量 HP
HP 再生・中	战斗中每次行动都会回复适量 HP
HP 再生・大	战斗中每次行动都会回复大量 HP
ダメージ变换吸收	战斗中受到的伤害一部分会回复 MP，消费的 MP 一部分会回复 HP
能力减衰	装备后，攻击力和防御力下降
攻击回避・小	战斗中回避敌人攻击的概率轻微上升
攻击回避・中	战斗中回避敌人攻击的概率适量上升
攻击回避・大	战斗中回避敌人攻击的概率大幅上升
无敌の逃げ足	装备后战斗中速度上升（上升量随品质提升），逃跑几率上升，但部分战斗依然无法逃跑
盗贼の感觉	成为敌人的攻击对象的几率降低，回避攻击的几率轻微上升
战利品确率 +	战斗后获得敌人相关奖励素材的概率上升
战利品确率 ++	战斗后获得敌人相关奖励素材的几率大幅提升
战利品特性 Lv+	战斗后获得奖励素材附带的特性等级提升
战利品特性 Lv++	战斗后获得奖励素材附带的特性等级大幅提升
战利品品质 +	战斗后获得奖励素材的品质提升
战利品品质 ++	战斗后获得奖励素材的品质大幅提升
自动战斗复归	装备后若陷入战斗不能状态，轮到自己的回合时能自动复活
自动战斗复归 +	装备后若陷入战斗不能状态，轮到自己的回合时能自动复活，效果更优秀
HP/MP 入替	装备后，HP 和 MP 最大值替换，效果只会影响到该角色的基本数值
HP ダメージ反转	装备后，受到的 HP 伤害一部分会以消耗 MP 代替
信赖の力	装备后，援护槽的增加量大幅提升
ダメージ轻减・小	战斗中受到敌人的攻击伤害少量减轻
ダメージ轻减・中	战斗中受到敌人的攻击伤害一定程度减轻
ダメージ轻减・大	战斗中受到敌人的攻击伤害大幅减轻
疾风の动き	装备后速度大幅提升，提升量受品质影响
高速行动	装备后，每次行动后有 15% 的概率等待时间减半
战斗不能回避・大	HP 耗光时有中概率防止战斗不能
战斗不能回避・超	HP 耗光时有高概率防止战斗不能
战斗不能回避・极	HP 耗光时有超高概率防止战斗不能
冰の纹样	装备后 MP 和防御力飞跃提升
炎の纹样	装备后 HP 和攻击力飞跃提升
太阳の力	炎、冰属性耐性上升
黑のオーラ	装备后速度飞跃上升，技能的行动时间大幅缩短
白のオーラ	装备后受到的 HP 伤害有一部分转化成 MP，并且附带全异常状态免疫
月の力	雷、土属性耐性上升
夜の祝福	装备后会心率上升，一定概率行动后等待时间减半
昼の祝福	装备后能获得 HP 自动回复能力，并且一定几率回避战斗不能状态
星の力	HP 和 MP 最大值呼唤，同时回避率上升
魔の霸气	装备后攻击力大幅上涨，但每次行动会受到大伤害
圣なる霸气	装备之后受到伤害扣减的 HP 一部分会还原回复 MP，消费掉的 MP 有一部分还原到 HP，同时受到的物理伤害会减轻
空の力	援护效果提升，援护槽上涨速度提升

特性

所有物品共同特性

特性	Cost	效果	合成方法 / 附带素材
高值 Lv1	2	买入价格 + 20%	–
高值 Lv2	5	买入价格 + 50%	–
高值 Lv3	7	买入价格 + 70%	ハッピ－パラソル
高级品	10	买入价格 + 100%	高值 Lv1× 高值 Lv2，怪鸟のつばさ
限定品贩卖	20	买入价格 + 200%	高值 Lv2× 高值 Lv3
ロイヤル御用达	30	买入价格 + 300%	高级品 × 限定品贩卖
安物 Lv1	1	买入价格 –20%	–
安物 Lv2	4	买入价格 –40%	–
安物 Lv3	6	买入价格 –60%	–
セール品	10	买入价格 –60%	安物 Lv1× 安物 Lv2
在库处分品	20	买入价格 –100%	安物 Lv2× 安物 Lv3
废弃直前激安品	40	买入价格 –150%	セール品 × 在库处分品
高品质 Lv1	2	品质 + 10%	–
高品质 Lv2	5	品质 + 15%	–
高品质 Lv3	8	品质 + 20%	–
出来が良い	10	品质 + 20%	高品质 Lv1× 高品质 Lv2，作者不详の绘
プロの完成度	20	品质 + 30%	高品质 Lv2× 高品质 Lv3
超クオリティ	30	品质 + 50%	出来が良い × プロの完成度
丰穣の恵み	25	品质 + 50%、回数 + 3	五谷麦
コストレベル +1	3	附加 Cost 值 + 5	–
コストレベル +2	7	附加 Cost 值 + 10	–
コストレベル +3	10	附加 Cost 值 + 15	–
コスト扩张	15	附加 Cost 值 + 20	コストレベル +1× コストレベル +2
コスト效率强化	25	附加 Cost 值 + 30	コストレベル +2× コストレベル +3
コスト枠极大	40	附加 Cost 值 + 50	コスト扩张 × コスト效率强化
成功率上升 Lv1	6	调合成功率 + 15%	–
成功率上升 Lv2	10	调合成功率 + 30%	–
初心者向け	20	调合成功率 + 50%	成功率上升 Lv1× 成功率上升 Lv2
器の言灵	50	附加 Cost 值 + 100	–

武器特性

特性	Cost	效果	合成方法 / 附带素材
攻击力 +5	3	攻 +5	–
攻击力 +10	6	攻 +10	–
攻击力 +15	9	攻 +15	–
攻击强化	12	攻 +15	攻击力 +5× 攻击力 +10
攻击力ブースト	30	攻 +25	攻击力 +10× 攻击力 +15
パワーヒッター	45	攻 +40	攻击强化 × 攻击力ブースト
技威力 10%+	4	技能威力 +10%，MP 消耗 +5%	–
技威力 15%+	7	技能威力 +15%，MP 消耗 +8%	–
技威力 20%+	10	技能威力 +20%，MP 消耗 +10%	–
技威力强化	15	技能威力 +20%，MP 消耗 +15%	技威力 10%+× 技威力 15%+
スキルブースト	25	技能威力 +30%，MP 消耗 +20%	技威力 15%+× 技威力 20%+
マスタースキル	50	技能威力 +50%，MP 消耗 +25%	技威力强化 × スキルブースト
炎ダメージ追加	7	攻击附带炎属性伤害	–
冰ダメージ追加	7	攻击附带冰属性伤害	–
土ダメージ追加	8	攻击附带土属性伤害	–
雷ダメージ追加	8	攻击附带雷属性伤害	–
红と苍の力	15	攻击附带炎属性和冰属性伤害（威力随武器品质提升）	炎ダメージ追加 × 冰ダメージ追加
翠と金色の力	15	攻击附带雷属性和土属性伤害（威力随武器品质提升）	雷ダメージ追加 × 土ダメージ追加
精灵の力	30	攻击附带全属性伤害（威力随武器品质提升）	红と苍の力 × 翠と金色の力
精灵神の力	40	攻击附带全属性大伤害（威力随武器品质提升）	精灵の力 × 精灵特攻
ぷにぷに特攻	2	攻击ぷにぷに系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–
动物特攻	5	攻击ウォルフ、猛禽系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–
ドラゴン特攻	9	攻击ドラゴン、リザード系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–
魔兽特攻	6	攻击グリフォン・马系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–
幽灵特攻	4	攻击ゴースト系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–
魔族特攻	9	攻击デーモン・使徒系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–
精灵特攻	9	攻击エレメンタル系敌人必定会心，装饰品也可附带此特性	–

INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

特性	Cost	效果	合成方法／附带素材
毒付与	4	给予对手伤害同时有一定几率附带毒效果	－
毒炎の力	40	攻击附带炎属性伤害同时一定几率附带毒效果（威力随武器品质提升），额外增加攻击力	炎ダメージ追加×毒付与
眠り付与	5	给予对手伤害同时有一定几率附带睡眠效果	－
吹雪の力	40	攻击附带冰属性伤害同时一定几率附带睡眠效果（威力随武器品质提升），额外增加 HP	冰ダメージ追加×眠り付与
呪い付与	6	给予对手伤害同时有一定几率附带诅咒效果	－
土灵の力	40	攻击附带圄属性伤害同时一定几率附带诅咒效果（威力随武器品质提升），额外增加防御力	土ダメージ追加×呪い付与
暗暗付与	9	给予对手伤害同时有一定几率附带盲目效果	
雷鸣の力	40	攻击附带土属性伤害同时一定几率附带盲目效果（威力随武器品质提升），额外增加速度	雷ダメージ追加×暗暗付与
スロウ付与	10	给予对手伤害同时有一定几率附带减速效果	－
时空の精の力	50	攻击附带全属性伤害同时一定几率附带减速效果（威力随武器品质提升），额外全能力提升	精灵の力×スロウ付与
ダメージ还元 lv1	4	通常攻击给敌人造成的伤害值 3% 回复到自身 HP	－
ダメージ还元 lv2	7	通常攻击给敌人造成的伤害值 5% 回复到自身 HP	－
ダメージ还元 lv3	10	通常攻击给敌人造成的伤害值 7% 回复到自身 HP	－
HP 吸收	15	通常攻击给敌人造成的伤害值 7% 回复到自身 HP	ダメージ还元 lv1×ダメージ还元 lv2
ライフギバー	25	通常攻击给敌人造成的伤害值 10% 回复到自身 HP	ダメージ还元 lv2×ダメージ还元 lv3
生命力を夺う	50	通常攻击给敌人造成的伤害值 15% 回复到自身 HP	HP 吸收×ライフギバー
丈夫な	3	防 +5	アードラの尾羽
轻量化された	2	速度 +15	蒸留石
炎の力	5	攻击附带炎属性伤害，同时炎耐性增加	黑阳矿
冷气の力	5	攻击附带冰属性伤害，同时冰耐性增加	树冰石
雷の力	5	攻击附带雷属性伤害，同时雷耐性增加	震える结晶
大地の力	5	攻击附带土属性伤害，同时土耐性增加	グラビ石
七色の力	50	攻击附带全属性伤害，同时一定概率追加毒＋盲目＋诅咒效果	虹のかけら
飞龙の力	20	攻击附带强力的毒效果同时会心率大幅提升	飞龙の爪
黑の元素	30	给予敌人伤害的 15～20% 还原给自己回复 HP	深渊の魂
影の言灵	99	每回合行动次数 +1，但相对的行动后等待时间延长至 1.33 倍	深渊の魂（黒き永远の女神）
オーバーパワー	50	攻 +20，通常攻击给敌人造成的伤害值 10% 回复给自身 HP	－
ベテランスキル	75	スキル威力 +50%，消费 MP-25%	－

防具特性

特性	Cost	效果	合成方法／附带素材
HP+10	3	HP+10	－
HP+20	6	HP+20	－
HP+30	9	HP+30	－
HP 强化	15	HP+30	HP+20×HP+10
HP 大增量	25	HP+50	HP+30×HP+20
ライフガード	40	HP+80	HP 强化×HP 大增量
强化纤维	50	防御 +20、伤害减轻	クスリムシの糸
防御力 +5	2	防御 +5	－
防御力 +10	5	防御 +10	－
防御力 +15	9	防御 +15	－
防御强化	12	防御 +15	防御力 +10×防御力 +5
防御ブースト	30	防御 +25	防御力 +15×防御力 +10
ディフェンダー	45	防御 +40	防御强化×防御ブースト
MP+10	2	MP+10	－
MP+20	5	MP+20	－
MP+30	9	MP+30	－
MP 增量	12	MP+30	MP+20×MP+10
MP 大增量	25	MP+50	MP+30×MP+20
メンタルガード	40	MP+80	MP 强化×MP 大增量
LP+10	1	LP+10	－
LP+20	4	LP+20	－
LP+30	8	LP+30	－
LP 增量	12	LP+30	LP+20×LP+10
LP 大增量	20	LP+50	LP+30×LP+20
スタミナガード	30	LP+80	LP 强化×LP 大增量
炎耐性 Lv1	3	炎属性伤害 10% 减轻	－
炎耐性 Lv2	7	炎属性伤害 15% 减轻	黒铁の木
冰耐性 Lv1	4	冰属性伤害 10% 减轻	－
冰耐性 Lv2	8	冰属性伤害 15% 减轻	－
红と苍の盾	12	炎＆冰属性伤害 15% 减轻	炎耐性 Lv1×冰耐性 Lv1
红と苍の防壁	20	炎＆冰属性伤害 20% 减轻	炎耐性 Lv2×冰耐性 Lv2
雷耐性 Lv1	3	雷属性伤害 10% 减轻	－
雷耐性 Lv2	7	雷属性伤害 15% 减轻	－
土耐性 Lv1	4	土属性伤害 10% 减轻	－
土耐性 Lv2	8	土属性伤害 15% 减轻	－
翠と金の盾	12	雷＆土属性伤害 15% 减轻	雷耐性 Lv1×土耐性 Lv1
翠と金の防壁	20	雷＆土属性伤害 20% 减轻	雷耐性 Lv2×土耐性 Lv2
王家の风格	50	技能的行动时间缩短，以及行动后等待时间缩短	ロイヤルクラウン
スペシャルガード	50	HP 和 MP 最大值上升 50	－
ボディガード	50	LP 最大值上升 50，防御力上升 20	－
命の言灵	99	HP 上限提升，陷入战斗不能状态可自动复活	－

装饰品特性

特性	Cost	效果	合成方法／附带素材
全能力 +2	3	全能力＋2	－
全能力 +4	6	全能力＋4	－
全能力 +6	9	全能力＋6	－
全能力强化	15	全能力＋6	全能力 +2×全能力 +4
全能力 +10	25	全能力 +10	全能力 +4×全能力 +6
全能の力	50	全能力 +20	全能力强化×全能力＋10
速度 +10	1	速度＋10	－
速度 +15	4	速度＋15	－
速度 +20	8	速度＋20	－
速度强化	12	速度＋15	速度 +10×速度 +15
速度ブースト	25	速度＋35	速度 +15×速度 +20
スピードスター	40	速度＋60	速度强化×速度ブースト
消费 10% 减	4	MP 消费 −10%	－
消费 15% 减	7	MP 消费 −15%	－
消费 20% 减	9	MP 消费 −20%	－
消费 MP カット	14	MP 消费 −20%	消费 10% 减×消费 15% 减
MP コスト压缩	25	MP 消费 −30%	消费 15% 减×消费 20% 减
エコスキル	50	MP 消费 −40%	消费 MP カット×MP コスト压缩
圣なる加护	15	受到的伤害减轻微量，并附带一定程度的战斗不能耐性	ウィスプストーン
愈しの加护	8	毒状态无效，并且每次行动回复少量 HP	龙のウロコ
灼热の加护	30	攻击力和炎耐性提升，提升量随品质提升	マグマストーン
妖精の祝福	30	全能力 +10，提升量岁品质提升，此外战斗中每次行动能回复适量 HP	妖精の世界树
金刚光	20	全能力 +5，并且物理攻击耐性提升	金刚檀
炎の言灵	75	HP+30、攻击力 +15	－
冰の言灵	75	MP+30、防御力 +15	－
白の言灵	75	受到的伤害一部分转换成 MP，附带全异常状态耐性	－
黑の言灵	75	速度 +15、技能的行动时间大幅缩短	－
昼の言灵	75	每次行动回复适量 HP，有一定概率回避战斗不能状态	－
夜の言灵	75	会心率提升 15%，并且有一定概率行动后等待时间减半	－
圣なる言灵	75	受到伤害能还原一部分，同时附加物理伤害减轻效果	－
魔の言灵	75	攻击力 +30，同时行动会受到一定程度的伤害	－
太阳の言灵	75	炎耐性和冰耐性 +15，全能力 +10	－
月の言灵	75	雷耐性和土耐性 +15，全能力 +10	－
星の言灵	75	HP 和 MP 的最大值互换，并且回避率增加	－
空の言灵	75	援护效果提升，援护槽增加速度提升	－

攻击道具特性

特性	Cost	效果	合成方法／附带素材
破坏力增加 Lv1	3	道具效果 +10%	－
破坏力增加 Lv2	6	道具效果 +20%	－
破坏力增加 Lv3	8	道具效果 +30%	－
とても痛い	11	道具效果 +30%	破坏力增加 Lv1×破坏力增加 Lv2
破坏者の祝福	20	道具效果 +50%	破坏力增加 Lv2×破坏力增加 Lv3
破坏神の祝福	40	道具效果 +75%	とても痛い×破坏者の祝福
ゴッドブレイカー	60	道具效果 +125%	－
弾けるトゲ	1	追加物理伤害	ニューズ
燃える气体	3	追加炎属性伤害	燃える土
滴る毒液	4	追加一定几率毒状态	蛇の毒袋
魂を吸い取る	6	追加降低敌人能力参数效果	ペンデローク
诱爆する	8	追加强力的炎属性伤害	湖底の溜まり
力を夺う	10	追加降低敌人攻击力同时提升自己攻击力效果	黑の魔石
溶解させる	5	追加防御力下降效果	タールの实
融解させる	25	追加防御力大幅下降效果	アブラギの实
络みつく	4	追加速度降低效果	锁ゲモの巣
纯粋なる力	10	追加物理大伤害	世界灵魂
炎の精の力	20	追加炎属性大伤害	常世の炎
冰の精の力	20	追加冰属性大伤害	活源の水
风の精の力	20	追加风属性大伤害	悠久の风
土の精の力	20	追加土属性大伤害	原初の土

回复道具特性

特性	Cost	效果	合成方法／附带素材
回复量增加 v1	2	回复效果＋10%	–
回复量增加 v2	6	回复效果＋15%	グリーンリーフ
回复量增加 v3	8	回复效果＋20%	–
治りが早い	11	回复效果＋25%	回复力增加 Lv1× 回复力增加 Lv2
治愈者の祝福	20	回复效果＋35%	回复力增加 Lv2× 回复力增加 Lv3
天の神の祝福	40	回复效果＋50%	治りが早い × 治愈者の祝福
ゴッドブレシング	60	回复效果＋100%	–
タイム型化 Lv1	5	回复道具的效果变成持续型，能维持 1 回合，代价是使用后等待时间延长	–
タイム型化 Lv2	8	回复道具的效果变成持续型，能维持 2 回合，代价是使用后等待时间大幅延长	–
タイム型化 Lv3	10	回复道具的效果变成持续型，能维持 3 回合，代价是使用后等待时间大幅延长	–
分割利用	15	回复道具的效果变成持续型，能维持 1 回合	タイム型化 Lv1× タイム型化 Lv2
アイテム分裂	20	回复道具的效果变成持续型，能维持 2 回合	タイム型化 Lv2× タイム型化 Lv3
アイテムクローン	40	回复道具的效果变成持续型，能维持 3 回合	分割利用 × アイテム分裂
生きている	5	HP20% 以下时自动使用，但效果下降 20%	ぷにぷに玉
活きがいい	8	HP30% 以下时自动使用，但效果下降 30%	カラマリ草
やる气マンマン	10	HP50% 以下时自动使用，但效果下降 50%	–
オートユーズ	50	HP99% 以下时自动使用，一次性用光	–
回复のオーラ	15	回复 HP 同时附带 HP 徐徐回复效果	ユニコーンの角
伤に效く	3	HP 微量回复效果	マンドラゴラの根
气付け效果	8	复活并回复少量 HP 的效果	ベヒモスの心脏
聪明な愈し	15	追加 MP 回复效果	药泉の涌水
生命の源	5	追加 LP 回复效果	惠みの石
万病に效く	15	追加毒、睡眠、盲目回复效果	贤者のハーブ
愈しのエキス	20	复活并回复少量 HP，效果比“气付け效果”优秀	森の
黑烧き效果	15	能回复毒状态并追加全异常状态耐性	何かの黑烧き
热に强い	20	追加炎耐性提升效果	フランプラント
涨る生命力	40	追加 HP 上限提升效果	千日草
神木の祝福	30	全异常状态回复并追加防御力提升效果	ご神木の叶っぱ
オートマテリアル	75	效果变成持续型，能维持两个回合，HP50% 以下时自动使用	–

消耗品特性

特性	Cost	内容	素材
劣化防止 Lv1	1	品质下降速度 –25%	–
劣化防止 Lv2	4	品质下降速度 –50%	–
劣化防止 Lv3	6	品质下降速度 –75%	–
保存效果	5	品质下降速度 –75%	劣化防止 Lv1× 劣化防止 Lv2
劣化无效化	10	品质不随时间下降	劣化防止 Lv2× 劣化防止 Lv3
永久に保たれる	15	品质增加并且不会随时间下降	保存效果 × 劣化无效化
效果安定 Lv1	7	判定效果的乱数范围 –30%	–
效果安定 Lv2	10	判定效果的乱数范围 –50%	–
不变の效果	20	判定效果的乱数范围 –100%	效果安定 Lv1× 效果安定 Lv2
判定扩大 Lv1	7	概率判定 +30%	–
判定扩大 Lv2	10	概率判定 +50%	–
疑惑の判定	20	概率判定变成 2 倍	判定扩大 Lv1× 判定扩大 Lv2
クリティカル Lv1	4	会心率＋20%	–
クリティカル Lv2	7	会心率＋30%	–
クリティカル Lv3	10	会心率＋50%	–
会心の出来	15	会心率 +50%	クリティカル Lv1× クリティカル Lv2
必中クリティカル	30	会心率 +100%	クリティカル Lv2× クリティカル Lv3
一击必杀	50	会心率 +100% 并且对非 BOSS 类敌人有一击必杀效果	改心の出来 × 必中クリティカル
使用回数 +1	6	使用回数＋1、威力 –20%	–
使用回数 +2	8	使用回数＋2、威力 –30%	–
使用回数 +3	10	使用回数＋3、威力 –40%	–
大きい	15	使用回数＋3、威力 –10%	使用回数 +1× 使用回数 +2，お化けのおうち，ラバーツリー
特大の	30	使用回数＋5、威力 –5%	使用回数 +2× 使用回数 +3
お化けサイズ	50	使用回数＋9	大きい × 特大の
高速使用 Lv1	5	下回合等待时间 –10%、威力 –5%	–
高速使用 Lv2	10	下回合等待时间 –20%、威力 –10%	–
高速使用 Lv3	15	下回合等待时间 –30%、威力 –15%	–
いやすい	20	下回合等待时间 –20%	高速使用 Lv1× 高速使用 Lv2
手轻に　える	30	下回合等待时间 –30%	高速使用 Lv2× 高速使用 Lv3
ソニックスロー	50	下回合等待时间 –50%	いやすい × 手轻に　える
空气の轻さ	25	下回合等待时间 –25%	风船の实
少数ボーナス Lv1	4	（15／效果范围内对象数）% 威力提升	–
少数ボーナス Lv2	7	（30／效果范围内对象数）% 威力提升	–
少数ボーナス Lv3	9	（45／效果范围内对象数）% 威力提升	–
单体に效く	13	（45／效果范围内对象数）% 威力提升	少数ボーナス Lv1× 少数ボーナス Lv2
单体によく效く	20	（75／效果范围内对象数）% 威力提升	少数ボーナス Lv2× 少数ボーナス Lv3
单体に效果增大	40	（100／效果范围内对象数）% 威力提升	单体に效く × 单体によく效く
范围ボーナス Lv1	4	效果范围内对象数 ×5% 威力提升	–
范围ボーナス Lv2	7	效果范围内对象数 ×10% 威力提升	–
范围ボーナス Lv3	9	效果范围内对象数 ×15% 威力提升	–
复数に效く	15	效果范围内对象数 ×15% 威力提升	范围ボーナス Lv1× 范围ボーナス Lv2
复数によく效く	20	效果范围内对象数 ×25% 威力提升	范围ボーナス Lv2× 范围ボーナス Lv3
复数に效果增大	35	效果范围内对象数 ×50% 威力提升	复数に效く × 复数によく效く
特性强化 Lv1	25	（道具附带的特性等级总和 –100）% 威力提升	单体に效く × 复数に效く
特性强化 Lv2	35	（道具附带的特性等级总和 –50）% 威力提升	单体によく效く × 复数によく效く
コストボーナス	50	道具附带的特性等级总和 ×1% 威力提升	单体に效果增大 × 复数に效果增大
使いきり强化 Lv1	4	剩余使用回数为 1 时威力 +30%	–
使いきり强化 Lv2	7	剩余使用回数为 1 时威力 +60%	–
使いきり强化 Lv3	9	剩余使用回数为 1 时威力 +90%	–
最後の一击	15	剩余使用回数为 1 时威力 +90%	使いきり强化 Lv1× 使いきり强化 Lv2
シングルバースト	20	剩余使用回数为 1 时威力 +150%	使いきり强化 Lv2× 使いきり强化 Lv3
ラストマンユーズ	40	剩余使用回数为 1 时威力 +200%	最後の一击 × シングルバースト
回数压缩 Lv1	5	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×3%	–
回数压缩 Lv2	9	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×6%	–
回数压缩 Lv3	15	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×9%	–
强制使い切り	10	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×9%	回数压缩 Lv1× 回数压缩 Lv2
回数フル使用	25	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×15%	回数压缩 Lv2× 回数压缩 Lv3
一点ぶっこみ使用	50	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×20%	强制使いきり × 回数フル使用
回数补正 Lv1	5	威力提升剩余次数 ×2%	–
回数补正 Lv2	9	威力提升剩余次数 ×4%	–
回数补正 Lv3	15	威力提升剩余次数 ×6%	–
使用回数で强化	10	威力提升剩余次数 ×6%	回数补正 Lv1× 回数补正 Lv2
回数ボーナス特盛	25	威力提升剩余次数 ×10%	回数补正 Lv2× 回数补正 Lv3
カウントブースト	50	威力提升剩余次数 ×15%	使用回数で强化 × 回数ボーナス特盛
ランク强化 Lv1	4	威力提升评价等级 ×5%	–
ランク强化 Lv2	7	威力提升评价等级 ×8%	–
ランク强化 Lv3	9	威力提升评价等级 ×12%	–
ランクで强化	13	威力提升评价等级 ×13%	ランク强化 Lv1× ランク强化 Lv2
ランクボーナス	20	威力提升评价等级 ×20%	ランク强化 Lv2× ランク强化 Lv3
ランクスペシャル	50	威力提升评价等级 ×30%	ランクで强化 × ランクボーナス
复数に效果倍增	50	威力提升效果范围内对象数 ×75%	–
单体に效果倍增	50	（200／效果范围内对象数）% 威力提升	–
单复同时强化	60	（150／效果范围内对象数）% ＋效果范围内对象数 ×50% 威力提升	–
ファイナルエース	50	剩余使用回数为 1 时威力 +250%	–
マッハの投げ込み	75	下回合等待时间 –50%	–
ギャンブルゲイン	50	将道具一次性用完，威力提升量为次数 ×25%	–
メニープライズ	75	威力提升剩余次数 ×20%	–

特性对价格影响

基本公式：本价 ×（Cost×3+5）%

例外情况

特性	Cost	价格影响
高值 Lv1	2	+ 20%
高值 Lv2	5	+ 50%
高值 Lv3	7	+ 70%
高级品	10	+ 100%
限定品贩卖	20	+ 200%
ロイヤル御用达	30	+ 300%
安物 Lv1	1	-20%
安物 Lv2	4	-40%
安物 Lv3	6	-60%
セ－ル品	10	-60%
在库处分品	20	-100%
废弃直前激安品	40	-150%
高品质 Lv1	2	+ 11%
高品质 Lv2	5	+ 20%
高品质 Lv3	8	+ 29%
出来が良い	10	+ 35%
プロの完成度	20	+ 65%
超クオリティ	40	+ 95%
丰穣の恵み	25	+ 80%
コストレベル +1	3	+ 14%
コストレベル +2	7	+ 26%
コストレベル +3	10	+ 35%
コスト扩张	15	+ 50%
コスト效率强化	25	+ 80%
コスト枠极大	40	+ 125%

实用道具制作指南

强化系特性选用

优先考虑：单复同时强化、单体に效果倍增、**ファイナルユ－ズ**

优先度中：复数に效果倍增、**コストボ－ナス**、**ラストマンユ－ズ**、特性强化 Lv2

优先度低：**ランクスペシャル**、**ギャンブルゲイン**、**メニ－プライズ**、单体に效果增大、**ゴッドブレイカ－**、**ゴッドブレシング**

“单复数同时强化”至少可以保证效果提升 175% 以上（对象只有 2 个时效果最弱），对消耗品来说绝对是首选特性。“单体に效果倍增”只要保证对象只有 1 个就有 200% 的威力提升，单体对象的道具必备，但就算是范围攻击道具，因为 BOSS 战很多时候也是单挑为主，所以可以发挥效果。“**ファイナルユ－ズ**”只有在最后一回才能体现其价值，实用度较低，但是可以刻意用到剩下 1 回然后配合特特莉的复制技能使用。如果本身使用次数 3 回的道具，配合梅露露的道具强化还能发挥出惊人的效果。

“复数に效果倍增”要保证对象 2 个以上才有好的回报，所以一般给全体回复药用，“**コストボ－ナス**”、“特性强化 Lv2”两个都是根据特性等级总和来提升效果的，后期强力道具特性等级不可能会低，所以这两项特性自然有很不错的效果。

RANK 强化系的特性对缺点在于不适合给消耗品质的道具使用，但一周目时期是最容易获得而且提升效果又是最出众的特性之一，前期可以优先考虑；“**ギャンブルゲイン**”等特性配合一次使用次数提升的特性能提升不少，但相对的占用 Cost 很多，后期基本可以无视。“**ゴッドブレイカ－**”、“**ゴッドブレシング**”特性等级太高，效果增量却不怎么好，推荐跟“**コストボ－ナス**”之类的特性合用。

增加 Cost 值的相关特性

特性	Cost	效果
器の言灵	50	Cost 值 + 100
コスト枠极大	40	Cost 值 + 50
コスト效率强化	25	Cost 值 + 30
コスト扩张	15	Cost 值 + 20
コストレベル + 3	10	Cost 值 + 15
コストレベル + 2	7	Cost 值 + 10
コストレベル + 1	3	Cost 值 + 5

这些特性的共同点都是能让成品的 Cost 总和增加，游戏后期要调合出一大堆高级特性的变态道具基本上都要先用这些特性开道。但是使用的时候有一些地方要注意：1. 同种素材中附带两个不同特性，只有 Cost 最高一个生效；2. 不同素材中选择了相同特性，也只算一个。举例来说，假设道具 X 需要 A、B、C 三种素材，如果三种素材必须分别带上**コスト枠极大**、**コスト效率强化**，**コストレベル + 3**，三个特性附加的 Cost 值就能叠加起来，如果调合两个 X，A 素材分别各自带了其中两种特性，那么只有最高那个能发挥效果。又或者 A、B 同时选择了**コスト**枠极大也只能发挥一个的效果。

回复系

エリキシル剂

必备的全体回复药，效果出色而且可以配合特性做出很多变化。可以说是最重要的回复道具。不过如果没附带价格降低的特性，价格很轻易就能破数万。值得一提的是，圣灵药自身也是药品分类的道具，而且等级也是最高的，因此 Cost 值不够的时候可以考虑多次循环调合。

其他推荐特性：聪明**な**愈し、神木**の**祝福、愈し**のエキス**、气付け效果、涨**る**生命力

神秘のアンク

除了有丰富的辅助效果之外，还有时の祝福这样的回合加速效果，炼金术士配合有“影の言灵”的武器可以实现近乎无限次行动（第一次行动时攻击，第二次行动发动这个道具将行动顺序拉回首位），能虐杀绝大部分的 BOSS。虽然随着使用次数减少品质会下降的道具，但是放置一段时间品质会自动提升并填充次数，只要不用光就没问题。关于特性和主效果的选择，个人推荐降低等待时间和加速相关的特性，比如**ソニックスロ－**+空气**の**轻さ再配合其他。

其他推荐特性：生命の源、愈し**のエキス**、神木**の**祝福、回复**のオ－ラ**



攻击系

メテオ－ル / 无限メテオ－ル

像圣灵药一样是必备而又实用的攻击道具，全体物理大伤害同时还会维持 3 个回合效果，让梅露露使出道具强化后，这 3 个回合都能发挥出同等的破坏力。二周目做出使用次数无限的版本之后基本上能应对大部分战斗。

其他推荐特性：魂**を**吸い取**る**、力**を**夺**う**、融解**させる**、炎**の**精の力、冰**の**精**の**力、风**の**精**の**力、纯粹**なる**力

风缲り车

效果是单体物理伤害附带等待时间缩短，调合简单而且效果优秀，普通战斗中很轻易就能封锁敌人的行动。不过多次使用的话，效果会慢慢下降，对付强大的 BOSS 会显得有些乏力。推荐以廉价、高速使用、多次使用为目标选择特性。

其他推荐特性：魂**を**吸い取**る**、纯粹**なる**力、炎**の**精**の**力、冰**の**精**の**力、风**の**精**の**力、土**の**精**の**力



强力武器制作指南

武器

本作的武器锻造系统最大变化在于制作一把武器出来一般要用到两块钢材，但是锻造完成之后，两块钢材上的特性都可以继承到成品武器上（最多还是选5个特性），所以用炼金术调合钢铁的时候就不用烦恼怎么将想要的特性都集中到一块钢铁上去了。

因为武器等级的关系，最强武器基本上都是用エンゲルストン来制作的，顶多也就偶尔用レーゲンテイウム制作Lv9的武器。钢材一般是有一种矿石加燃料调合，矿石只能采取，特性不好控制。因此自己想要的特性一般是从燃料的途径附带上去。推荐的燃料有晴天の炎（Lv20、可配合中和剂）、ター ル液（Lv20）、小さな太阳（Lv40、基本等级最高，而且调合过程中也要用到燃料，可以从晴天之炎中继承中和剂的特性）。

推荐特性：ベテランスキル（マキナ领域采取）、マスタ－スキル、パワ－ヒッタ－、攻击力ブ－スト、七色の力、精灵神の力、时空の精の力、雷鸣の力、飞龙の力、轻量化された、黑の元素、影の言灵（黑き永远の女神掉落或マキナ领域采取）。

其中影の言灵几乎是强力武器必备，黑の元素是为了配合魔の言灵、魔の霸气这两个特性来使用，缓解负面效果。雷鸣の力、轻量化された是则偏向于炼金术士，通过配合神秘のアンク实现封锁对手行动的战术，七色の力、精灵神の力是用于针对属性弱点而进攻的特性。另外，特特莉的武器强烈推荐ベテランスキル和マスタ－スキル，两个特性合起来能让技能威力增加100%（最大值），复制战术必不可缺。

全调合道具详细资料

回复类

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
レスキュ－花火	30	1.2	210	（爆弹） （火药）	王家のアロマ （火药） 无重力ぶくろ	救援信号	王家の财宝目录
净化の水瓶	27	1.5	247	（药品） （液体）	（液体） （药品） ガラス玉 研磨剂	毒状态を回复 暗暗状态を回复 咒い状态を回复	实录ア－バンライフ
守护者の宝石	40	2	307	（魔法の道具） （宝石类）	虹のかけら （宝石类） （インゴット） （神秘の力）	防御力アップ 防御力大アップ 状态异常轻减 状态异常超轻减	テルミス占星术
ヒ－リングサルヴ	1	0.5	22	（药品）	マジックグラス （植物类） 水	HP回复・微 HP回复・小 HP回复・中	はじめての参考书
エリキシル剂	45	5	1050	（药品）	（エリキシル） ネクタル 贤者のハ－ブ （药品）	HP回复・大 HP回复・超 战斗不能回复・大 状态异常を回复 MP回复・大 LP回复・大 HP继续回复・超	炼金Lv40
妙药ドラッヘン	21	1.5	228	（药品）	药のもと トカゲの尻尾 （エリキシル）	HP回复・中 HP回复・大 HP继续回复・大 龙の力 攻击力プラス 炎耐性付与	炼金Lv20
ナントカの秘药	33	1.6	226	（药品）	药泉の涌水 （药の材料） （エリキシル） 中和剂	HP回复・中 HP回复・大 紧急回避付与 MP回复・中	炼金Lv30

防具

防具推荐以命の言灵（マキナ领域的宝箱稀有入手）、王家の风格两种特性为中心进行配置。制作布料所要用到的液体素材推荐ハチミツ（Lv7、可使用中和剂）、魔法の绘の具（Lv27）、液化溶剂（Lv33、可使用中和剂）。

推荐特性：强化纤维、王家の风格、ライフガ－ド、ディフェンダ－、メンタルガ－ド、スタミナガ－ド、红と苍の防壁、翠と金の防壁、命の言灵、スペシャルガ－ド、ボディガ－ド（后三个可以在マキナ领域采取到）。

装饰品

PSV版的装饰品进行了不少修正，主效果被强化的装饰品比较多。特性方面マキナ领域中采取到的言灵系特性效果都非常强力。一周目时期推荐的特性有：妖精の祝福、全能の力、スピ－ドスタ－、エコスキル、灼热の加护。具体可根据战术选用。

刷钱方法

“涌水の杯”等便利道具取消导致我们没了一个重要的刷钱手段，但有效赚钱的方法还是有的。先制作出带“在库处理品”特性的“手作りパイ”、“マイスタ—タルト”、“デニッシュ”以及一瓶带“ロイヤル御用达”特性的中和剂，登录到パメラ的商店，到了进货日之后就可以直接购买这些东西回来，调合出“新天地レーション”。只继承“ロイヤル御用达”特性，然后卖出就能盈利。调合10个“新天地レーション”正好10天，商店的存货也会更新，将素材全部买回来继续调合就能不断赚钱。

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
ヒ－リングベル	36	3	266	（魔法の道具） （神秘の力）	ユニコ－ンの角 （インゴット） （宝石类） 研磨剂	残数比例回复・小 残数比例回复・中 残数比例回复・大	テルミス占星术
知惠热シロップ	17	1.2	140	（药品） （调味料）	（药の材料） （宝石类） （エリキシル）	MP回复・微 MP回复・中 あまい とてもあまい とろける甘さ	炼金Lv15
メンタルウォ－タ－	34	2	287	（药品） （液体）	花のみつ （香料） （液体）	MP回复・中 MP回复・大 MP回复・超 苦い 眠り状态を回复 毒状态を回复	炼金Lv30
秘传タブレット	29	1.5	220	（药品） （毒の材料）	ミネラルドロップ 何かの黑焼き 荣养剂 中和剂	状态异常を回复 强化を无效 HP回复・大 力を引き出す 早さを引き出す	テルミス占星术
ネクタル	14	1	89	（药品） （液体）	（神秘の力） ぷにぷに玉 （液体）	战斗不能回复・小 战斗不能回复・中 战斗不能回复・大	炼金Lv10
自动目觉まし	31	1.5	279	（魔法の道具）	ネクタル （宝石类） 轮回の齿车	战斗不能自动回复 战斗不能自动回复+ 品质消耗缓和 HP继续回复・中	炼金Lv30
神秘のアンク	25	2	273	（魔法の道具） （神秘の力）	水晶玉 （矿石类） （神秘の力）	咒い状态を回复 时の祝福 战斗不能回复・小	炼金Lv20

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
神秘のアンク	25	2	273	(神秘の力)	中和剂	HP继续回复・中 HP一时增加 攻击力プラス 防御力プラス 速度プラス	炼金 Lv20
手作りパイ	1	0.5	49	(パイ)	盐 小麦粉 水	LP回复・微 LP回复・中 HP回复・微	はじめての参考书
キノコのパイ	15	0.7	120	(パイ)	(きのこ) (调味料) 小麦粉 水	LP回复・中 HP回复・小	ロロナの落书き
マイスタータルト	17	0.4	108	(デザート)	(食材・野菜) (食材・肉) (调味料) 小麦粉	HP回复・小 HP回复・中 HP继续回复・小 シブい あまい ほどよい甘み LP回复・小 LP回复・中	炼金 Lv15
デニッシュ	23	0.4	188	(料理)	小麦粉 炼菌酵母 シャリオミルク	LP回复・中 LP回复・大 HP回复・中 あまい ほどよい甘み	炼金 Lv20
モンブラン	35	0.5	265	(デザート)	うに デニッシュ ハチミツ	毒状态を回复 状态异常を回复 HP回复・中 HP回复・大 LP回复・大	炼金 Lv30
デザートバスケット	40	1	323	(料理)	(デザート) (神秘の力) (布) 生きているナワ	お果子が出てくる	实录アーパンライフ
メレンゲのパイ	20	0.5	169	(デザート) (パイ)	何かのタマゴ シャリオミルク ハチミツ 小麦粉	HP回复・小 HP回复・中 あまい ほどよい甘み とてもあまい LP回复・中	ロロナの落书き
フルフルプディング	25	0.3	174	(デザート)	何かのタマゴ ぷにぷに玉 シャリオミルク (调味料)	HP回复・中 LP回复・中 LP回复・大 MP回复・小 MP回复・中	冒险料理人のレシピ
スペシャルミート	27	0.4	157	(料理)	(食材・肉) (调味料) ピュアオイル	LP回复・中 LP回复・大 HP继续回复・小 HP继续回复・大	炼金 Lv25
龙やきにく	43	0.8	411	(料理)	龙にく 蒸留酒 フレッシュミント 炼金炭	龙の味わい HP继续回复・中 HP继续回复・大 MP回复・小 MP回复・中 MP回复・大	冒险料理人のレシピ
全自动きのこ锅	29	0.6	171	(料理)	(きのこ) (食材・野菜) (インゴット)	自动调理	名物アイデア帐
新天地レーション	42	1	441	(料理) (食材・野菜) (食材・肉)	(料理) (デザート) (パイ) 中和剂	HP回复・大 HP回复・超 MP回复・中 MP回复・大 LP回复・中 LP回复・大	农地エボリュート
メルキシル剂	45	2	479	(药品) (药の材料)	妙药ドラッヘン ナントカの秘药 ユニコーンの角 中和剂	HP回复・大 MP回复・大 战斗不能回复・大 LP回复・大	メルルのお药メモ
愈しの结晶石	40	2.5	450	(魔法の道具)	コメート 水晶玉 (药の材料) 中和剂	HP回复・大	无限炼金术体系・上卷

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
荣养剂	30	2.5	485	(魔法の道具)	(植物类) マジックグラス (液体)	材料品质アップ? 材料品质大アップ? 材料特性数增? 材料特性数增大? 材料Lvアップ? 材料Lv大アップ?	炼金 Lv25

攻击类

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
クラフト	2	0.5	14	(爆弾)	ニューズ	物理ダメージ・小	炼金建筑工学教本
フラム	6	0.8	37	(爆弾)	フロジストン 中和剂	炎ダメージ	アールズ开拓旧史
レヘルン	17	1	111	(爆弾)	树冰石 (火药) 中和剂	冰ダメージ 融け出す魔力	炼金 Lv15
ドナーストーン	13	0.6	83	(魔法の道具)	震える结晶 (火药) 中和剂	雷ダメージ	炼金 Lv10
地球仪	23	1.2	135	(杂货) (魔法の道具)	地球仪の玉 (木材) 中和剂	土ダメージ	炼金 Lv20
メテオール	28	2.5	272	(爆弾)	(宝石类) 星のかけら (布) (爆弾)	星が降ってくる 物理ダメージ・微 物理ダメージ・小 物理ダメージ・中	炼金 Lv25
祝炮	15	1	101	(爆弾)	(火药) (インゴット) 中和剂	一尺弹 眠り状态にする 暗暗状态にする	炼金 Lv10
ぷに爆弾	18	1.2	119	(爆弾)	ぷにぷに玉 (布) (爆弾)	ぷに爆发 眠り状态にする 猛毒にする スロウ状态にする	ロロナの落书き
たたかう魔剑	25	1.5	162	(魔法の道具)	(インゴット) (神秘の力) 研磨剂	魔剑の一击	生きてる农具集
风缲り车	30	1.3	304	(魔法の道具)	风の精の息吹 ガラス玉 (神秘の力) (木材)	突风をおこす ノックバック・小 ノックバック・中 ノックバック・大	不思议な小物集
魔物の栖むツボ	35	1.8	274	(魔法の道具)	年代物のつぼ 原初の土 (食材・肉) (エリキシル)	ツボから猛兽 速度マイナス 防御力マイナス 攻击力マイナス	不思议な小物集
精灵石	45	3	357	(宝石类) (魔法の道具) (神秘の力)	コメート 悠久の风 异界の辉石 中和剂	精灵召唤	炼金 Lv40
ピースメーカー	50	4.5	1080	(爆弾)	マグマストーン 究极の钢材 小さな太阳 (燃料)	祈りの花火	テルミス占星术
魔女の秘药	16	0.5	111	(毒の材料) (药品)	(毒の材料) (液体) マンドラゴラの根	毒状态にする 猛毒にする 酸性の 咒い状态にする 眠り状态にする	炼金 Lv15
暗黑水	40	1.5	461	(毒の材料) (液体)	纯粋なる毒 湖底の溜まり 产业废弃物 液化溶剂	三重苦 べとべとする 伤口を广げる 毒状态でダメージ 酸性の 硫酸の	炼金 Lv35

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
王家のアロマ	21	0.6	145	（药品） （香料） （毒の材料）	モリギンチャク （香料） （毒の材料）	眠り状态にする 昏睡させる 脱力する香り 刺激的な香り 暗暗状态にする	王家の财宝目录
时の石板	47	3	493	（魔法の道具） （神秘の力）	世界灵魂 轮回の齿车 魔法の石材 知惠者の辞典	时の流れを迟める 时の流れを早める	はざまの预言书
フォーチュンダイス	33	1.5	266	（魔法の道具） （神秘の力） （宝石类）	龙のつの （神秘の力） （宝石类） 研磨剂	サイコロを振る スカしか出ない スカが出ない ○が出やすい	实录アーバンライフ
消えないフラム	40	1.5	700	（爆弹）	フラム 常世の炎 时间流の种 中和剂	炎ダメージ	无限炼金术体系・上卷
溶けないレヘルン	40	1.7	700	（爆弹）	レヘルン 活源の水 时间流の种 中和剂	冰ダメージ	无限炼金术体系・上卷
恒久ドナーストーン	45	2	725	（魔法の道具）	ドナーストーン 悠久の风 时の石版 中和剂	雷ダメージ	无限炼金术体系・下卷
永转地球仪	45	2.2	725	（杂货） （魔法の道具）	地球仪 原初の土 时の石版 中和剂	土ダメージ	无限炼金术体系・下卷
无限メテオール	50	2.5	750	（爆弹）	メテオール 世界灵魂 时の石版 中和剂	星が降ってくる 物理ダメージ・微 物理ダメージ・中 物理ダメージ・大	无限炼金术体系・下卷

装备素材

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	参考书／学习等级
インゴット	1	1	65	（インゴット）	（矿石类） （燃料）	炼金Lv5
ツインク	12	1	79	（インゴット）	スティム钢石 （燃料）	俺とインゴット
ドライメタル	15	1	100	（インゴット）	震える结晶 （燃料）	俺とインゴット
シュテルメタル	20	1	135	（インゴット）	グラビ石 （燃料）	俺とインゴット
ブラティーン	25	1	192	（インゴット）	ウィスプストーン （燃料）	俺とインゴット
ハルモリウム	30	1	229	（インゴット）	龙のつの （燃料）	大いなる贵金属
サンライト	35	1	294	（インゴット）	黑阳矿 （燃料）	大いなる贵金属
レーゲンティウム	40	1	462	（インゴット）	虹のかけら （燃料）	大いなる贵金属
クロース	10	1	65	（布）	（系素材） （液体）	炼金Lv5
モフコット	12	1	83	（布）	ゼッテル （液体）	初心者からの裁缝
シルケス	15	1	110	（布）	やわらかい毛 （液体）	初心者からの裁缝
ポリーウール	20	1	146	（布）	云绵花 （液体）	初心者からの裁缝
ネイロンフェザー	25	1	186	（布）	锁グモの巣 （液体）	初心者からの裁缝
ウィングキルト	30	1	233	（布）	怪鸟のつばさ （液体）	新世界マテリア
スケイルクロス	35	1	304	（布）	龙のウロコ （液体）	新世界マテリア
メディカルリネン	40	1	450	（布）	クスリムシの糸 （液体）	新世界マテリア
エンゲルストン	50	1	600	（インゴット）	マグマストーン （燃料）	天空の金属

调合类

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	参考书／学习等级
中和剂	1	0.2	10	（杂货）	（中和剂）	はじめての参考书
ゼッテル	2	0.4	21	（杂货） （系素材） （神秘の力）	（植物类） 中和剂 水	炼金建筑工学教本
ピュアオイル	17	0.5	66	（杂货） （火药） （调味料） （燃料）	（燃料） 蒸留石	炼金Lv15
炼菌酵母	19	0.4	74	（杂货） （毒の材料） （调味料）	（食材・野菜） 水 燃える土	炼金Lv20
炼金炭	15	0.5	60	（杂货） （火药） （宝石类）	（木材） （火药）	炼金Lv15
研磨剂	3	0.5	13	（杂货）	フェスト	炼金建筑工学教本
あまい宝石	15	0.5	75	（宝石类）	ハチミツ （宝石类）	炼金Lv15
纯粹なる毒	27	0.4	115	（毒の材料）	（毒の材料） 中和剂	炼金Lv25
红の染料	10	0.4	41	（杂货）	にんじん 赤い实	炼金Lv10
水晶玉	21	1	119	（杂货） （神秘の力）	ガラス玉 （宝石类）	炼金Lv20
药のもと	15	0.5	60	（药の材料）	（药の材料） （植物类）	炼金Lv10
生きているナワ	8	0.5	63	（杂货） （系素材）	干草 （系素材） ぷにぷに玉	アールズ开拓旧史
干し草	6	0.4	33	（杂货） （植物类）	（植物类） （燃料）	
ガラス玉	14	0.4	70	（杂货）	（矿石类） 研磨剂	炼金Lv10
虹の精油	23	1	129	（燃料）	红の染料 紫ぶどう ピュアオイル	炼金Lv20
魔法の绘の具	27	0.5	212	（杂货） （神秘の力） （液体）	タール液 虹の精油 （神秘の力）	炼金Lv25
タール液	20	0.5	93	（火药） （燃料） （毒の材料）	タールの实 （木材）	炼金Lv15
小麦粉	4	0.2	26	（调味料） （火药）	小麦 研磨剂	炼金建筑工学教本
盐	5	0.3	29	（调味料）	岩盐 （液体） （燃料）	
ハチミツ	7	0.4	26	（调味料） （液体）	ハチの巣 中和剂	炼金Lv5
コメート	30	3	125	（宝石类）	山パール 研磨剂 中和剂	炼金Lv30
风の精の息吹	18	0.5	74	（神秘の力）	（植物类） （神秘の力） （液体）	炼金Lv15
蒸留酒	22	0.8	141	（药の材料） （调味料） （液体）	蒸留石 カタイモ 水	炼金Lv20
ビア	27	1	135	（液体） （毒の材料）	小麦 炼菌酵母 （液体）	炼金Lv25
ぶどう水	15	0.4	103	（液体）	紫ぶどう ハチミツ 水	炼金Lv10
ドライフラワー	11	0.4	61	（植物类）	（植物类） （药の材料） 燃える土	炼金Lv10
乾いたにく	14	0.4	57	（食材・肉）	（食材・肉） 燃える土	炼金Lv10
魔除けネット	27	1.5	227	（防灾用品） （系素材）	生きているナワ 锁グモの巣 药泉の涌水	天才的天灾对策论
无重力ぶくろ	31	0.5	222	（住宅用品） （布）	みえないふくろ グラビ石 中和剂	实录アーバンライフ

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	参考书／学习等级
液化溶剂	33	1	248	（建筑用品） （液体） （毒の材料）	泡立つ水 タール液 产业废弃物 中和剂	はざまの预言书
永年强化ペンキ	33	1.2	352	（住宅用品） （液体）	魔法の绘の具 虹の精油 ラバーツリー	实录アーバンライフ
小さな太阳	40	2.5	550	（农耕用品） （燃料）	常世の炎 （燃料） 黑阳矿 炼金炭	はざまの预言书
开拓便利ツール	30	1.2	231	（建筑用品） （矿石类）	（矿石类） （木材） ガラス玉	フロンティア列传
轮回の齿车	24	1	186	（观光用品） （インゴット）	ひかる圆盘 古代のガラクタ 研磨剂	フロンティア列传
知惠者の辞典	23	3	207	（观光用品） （植物类）	ゼッテル 红の染料 （布）	实录アーバンライフ
金块	39	5	496	（矿石类） （宝石类）	无价值な岩 （燃料） タール液 万能ろ过剂	はざまの预言书
树冰结晶	38	1.5	227	（开拓用品） （矿石类）	树冰石 水 盐 中和剂	炼金术士の走り书き
若返りのくすり	48	5	674	（魔法の道具） （エリキシル）	深渊の魂 エリキシル剂 时の石版 中和剂	若返りのレシピ
フラクタル冰瀑弹	45	5	525	（魔法の道具） （エリキシル）	树冰结晶 黑阳矿 雨云の石 液化溶剂	イベントで取得
贤者の石	45	5	1012	（中和剂） （宝石类） （药の材料） （矿石类） （エリキシル）	无价值な岩 （エリキシル） 原初の土 世界灵魂	无限炼金术体系・下卷
グランドマテリア	45	3.5	855	（中和剂） （火药） （神秘の力） （糸素材） （燃料）	常世の炎 活源の水 悠久の风 原初の土	无限炼金术体系・下卷
でんせつの肉	50	2.5	806	（中和剂） （液体） （调味料） （毒の材料） （食材・肉）	龙にく ベヒモスの心脏 兽のしかばね ぷにぷに玉	无限炼金术体系・上卷
始まりのタネ	50	2.5	1362	（中和剂） （食材・野菜） （香料） （植物类） （木材）	千日草 妖精の世界树 ご神木の叶っぱ 时间流の种	无限炼金术体系・上卷
人工深渊の魂	49	5	345	（神秘の力） （燃料）	ペンデローク マグマストーン 世界灵魂 ぷにぷに玉	イベントで取得
真若返りのくすり	50	5	1348	（魔法の道具） （エリキシル）	人工深渊の魂 メルキシル剂 时の石版 中和剂	イベントで取得

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
トラベルゲート	42	6	300	（魔法の道具）	（宝石类） 琉璃色の羽 （木材）	アトリエ归还	炼金Lv40

开拓类

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
手编みのカゴ	15	1	150	（魔法の道具）	干し草 （布） （糸素材）	大きなサイズ ジャンボサイズ	カゴの编み方

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
祝福のコイン	30	5	193	（魔法の道具） （神秘の力） （矿石类） （インゴット）	（矿石类） （神秘の力） 研磨剂	カゴ劣化轻减 カゴ劣化防止 カゴ充填强化 カゴ充填高速化	炼金Lv25
运命の札	26	3	306	（魔法の道具） （布）	ゼッテル 魔法の绘の具	金运アップ 学习力アップ	炼金Lv25
空とぶじゅうたん	25	1.5	171	（魔法の道具） （布）	やわらかい毛 （糸素材） アードラの尾羽	紧急避难	炼金Lv20
魅惑の女神像	28	3	383	（魔法の道具） （インゴット）	（宝石类） ガラス玉 清らかな香炉 魔法の石材	恶い噂が广まる 良い噂が广まる 素敌な噂が广まる	新世界マテリア
丰作手袋	33	4	316	（魔法の道具）	（糸素材） 魔法の绘の具 （神秘の力）	采取上手になる 采取プロになる 采取マスター	炼金Lv30
秘密バッグ	35	4	276	（魔法の道具）	（神秘の力） ゼッテル やわらかい毛 （植物类）	出し入れ自由自在	炼金Lv35
旅人の靴	35	6	350	（魔法の道具）	（布） 世界灵魂 （神秘の力）	街道ひとっぱしり 万能ひとっぱしり	炼金Lv35
魔法の石材	7	4	85	（建筑用品） （矿石类）	（矿石类） マジックグラス （液体） 中和剂	–	アールズ开拓旧史
炼金の钢材	20	6	304	（建筑用品） （矿石类）	（インゴット） 研磨剂 炼金炭 中和剂	–	フロンティア列传
究极の钢材	35	8	860	（建筑用品） （インゴット）	金块 液化溶剂 中和剂	–	はざまの预言书
ダウジングロッド	18	1.7	115	（开拓用品） （神秘の力）	（インゴット） （神秘の力）	–	フロンティア列传
地下见の水晶	36	1.5	306	（开拓用品） （宝石类）	水晶玉 ダウジングロッド コメート （木材）	–	王家の财宝目录
ちむドール	20	3	204	（开拓用品） （神秘の力）	（神秘の力） ゼッテル ぷにぷに玉 （糸素材）	–	ちむドール设计书
生きてるクワ	15	1.3	94	（农耕用品） （神秘の力）	（インゴット） ぷにぷに玉 （木材）	–	生きてる农具集
生きてるノコギリ	30	1.3	173	（农耕用品） （神秘の力）	（インゴット） ぷにぷに玉 研磨剂 （木材）	–	生きてる农具集
生きてる台车	35	3	556	（建筑用品） （木材）	压缩木材 ぷにぷに玉 永年强化ペンキ	–	生きてる农具集
生きてるつるはし	25	1.2	154	（开拓用品） （神秘の力）	（矿石类） ぷにぷに玉 （木材）	–	生きてる农具集
生きてるスコップ	20	1.2	153	（开拓用品） （神秘の力）	（インゴット） ぷにぷに玉 （木材）	–	生きてる农具集
压缩木材	5	1	35	（建筑用品） （木材）	（木材） 中和剂	–	炼金建筑工学教本
万能ろ过剂	30	0.5	200	（住宅用品） （药の材料）	岩盐 炼金炭 药のもと 中和剂	–	フロンティア列传
モルゲン炼金灯	23	1.5	267	（观光用品） （インゴット）	ガラス玉 晴天の炎 （燃料）	–	王家の财宝目录
杂草杀しの灵药	4	0.7	37	（农耕用品） （药の材料） （毒の材料）	こやし （毒の材料） （液体）	–	アールズ开拓旧史
防人の砂ぶくろ	24	1.8	215	（防灾用品） （布）	辉く砂 タール液 （布）	–	フロンティア列传

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
晴天の炎	20	1.3	158	（观光用品） （燃料）	异界の辉石 镜ゲモの巣 燃える土 中和剂	–	冒险料理人のレシピ
雨云の石	20	1.2	141	（住宅用品） （矿石类）	スティム钢石 （神秘の力） 水 研磨剂	–	冒险料理人のレシピ
バルーンテント	30	2	373	（住宅用品） （布）	みえないふくろ ラバーツリー 炼金の钢材	–	农地エボリュート
丰穰の土	33	1.5	201	（农耕用品） （エリキシル）	こやし 荣养剂 燃える土	–	农地エボリュート
时间流の种	17	2	127	（农耕用品） （植物类）	（植物类） グラビ石 炼菌酵母	–	农地エボリュート
吸引バッグ	30	2	269	（住宅用品） （布）	自在风装置 炼金の钢材 （布）	–	农地エボリュート
自在风装置	29	3	200	（开拓用品） （木材）	アードラの尾羽 风の精の息吹 （木材）	–	フロンティア列传
大地の留め金	45	2.5	625	（防灾用品） （矿石类）	究极の钢材 （系素材）	–	大才的大灾对策论
ふしぎな箱庭	47	2	458	（住宅用品） （木材）	（木材） 丰穰の土	–	不思议な小物集
王国の旗	15	1.2	142	（观光用品） （布）	（布） 红の染料 （木材）	–	アールズ开拓旧史
封印の护符	40	1.2	328	（防灾用品） （神秘の力）	ゼッテル ルーンストーン	–	天才的天灾对策论
清らかな香炉	27	3	186	（防灾用品） （香料）	（香料） （木材） 年代物のつぼ	–	不思议な小物集
安全ボックス	37	4	410	（防灾用品） （木材）	开拓便利ツール 压缩木材	–	天才的天灾对策论
动物共鸣器	25	3	171	（观光用品） （神秘の力）	ラバーツリー ヤギのつの （系素材）	–	冒险料理人のレシピ
混沌发信机	27	1.5	208	（防灾用品） （神秘の力）	异界の辉石 （香料） 药のもと ドナーストーン	–	冒险料理人のレシピ
きのこの寝床	25	0.7	275	（农耕用品） （きのこ）	（きのこ） 炼菌酵母 荣养剂 ガラス玉	ふつうのきのこ 不思议なきのこ 最高级きのこ	名物アイデア帐
瓶づめキノコ	30	1.5	378	（观光用品） （调味料）	ロイヤルクラウン 五谷麦 （调味料） 虹の精油	上质な薫り 真物の薫り 王家御用达の薫り	名物アイデア帐
调合机材	10	3	131	（魔法の道具） （インゴット）	（インゴット） ガラス玉 （木材）	–	实用机材集
耐热练成板	15	1.5	222	（魔法の道具） （インゴット）	（インゴット） 炼金炭	–	实用机材集
源泉汲み上げ机	50	5	1255	（魔法の道具） （神秘の力）	（インゴット） 轮回の齿车 耐热练成板 （燃料）	–	ペーター命の设计图
源泉パイプ	50	1	446	（杂货） （インゴット）	炼金の钢材 ラバーツリー （系素材）	–	ペーター命の设计图

装备

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书／学习等级
グナーデリング	29	2	493	（装饰品） （矿石类）	（インゴット） （宝石类） 山パール	速きのルーン 疾风のルーン 守りのルーン 守护のルーン 力のルーン 刚力のルーン	炼金Lv25
ルーンストーン	18	1.2	303	（装饰品） （宝石类）	（宝石类） 研磨剂 （神秘の力）	确率轻减・小 确率轻减・中 确率轻减・大 暗暗耐性 咒い耐性 精神耐性	炼金Lv15
メルクリウスの瞳	27	1	489	（装饰品） （宝石类）	ガラス玉 （インゴット） 山パール	命中率・小 命中率・中 命中率・大 クリティカル・小 クリティカル・中 クリティカル・大	炼金Lv25
精灵の首饰り	38	2.5	675	（装饰品） （宝石类）	风の精の息吹 コメート フロジストン 树冰石	土ダメージ耐性 雷ダメージ耐性 确率轻减・中 冰ダメージ耐性 炎ダメージ耐性	炼金Lv35
ゲベートアンク	24	1.3	548	（装饰品） （神秘の力）	神秘のアンク （宝石类） 树冰石 （インゴット）	毒耐性 眠り耐性 土ダメージ轻减 雷ダメージ轻减 风石ダメージ轻减 冰ダメージ轻减 炎ダメージ轻减 冷热ダメージ轻减	炼金Lv20
エンゼルチャーム	45	2.5	950	（装饰品） （宝石类）	琉璃色の羽 （インゴット） ダウジングロッド	不可思议なる行い 祝福されし行い 神の奇迹たる行い 状态异常耐性 一击必杀耐性	炼金Lv40
ブレイブマスク	33	2	868	（装饰品） （神秘の力）	（木材） 永年强化ペンキ やわらかい毛	强者の魂 勇者の魂 HP再生・小 HP再生・中 HP再生・大 アシスト强化	炼金Lv30
ミシカルリング	43	2.5	827	（装饰品） （宝石类）	（エリキシル） （インゴット） 精灵石	ダメージ变换吸收 能力减退 ダメージ轻减・小 ダメージ轻减・中 ダメージ轻减・大	炼金Lv40
みえないクローク	36	2	848	（装饰品） （布）	（系素材） 永年强化ペンキ 魔法の绘の具	攻击回避・小 攻击回避・中 攻击回避・大 精神を高める 体力を高める	炼金Lv35
盗贼のバンダナ	19	1.5	345	（装饰品） （布）	（布） 风の精の息吹 （宝石类）	无敌の逃げ足 盗贼の感觉	ロロナの落书き
まじない人形	21	1.7	352	（装饰品） （布）	（布） 云绵花 红の染料	战利品确率＋ 战利品确率＋＋ 战利品特性Lv＋ 战利品特性Lv＋＋ 战利品品质＋ 战利品品质＋＋	ロロナの落书き
目觉めの怀中时计	36	2.5	740	（装饰品） （神秘の力）	自动目觉まし （インゴット） （系素材）	自动战斗复归 自动战斗复归＋ HP再生・中	天才的天灾对策论
リバーストルク	33	2	644	（装饰品） （布）	ひかる圆盘 水晶玉 （エリキシル） （インゴット）	HP/MP入替 HPダメージ反转	不思议な小物集
约束の腕轮	45	2.5	906	（装饰品） （矿石类）	守护者の宝石 金刚檀 ユニコーンの角 世界灵魂	信赖の力 ダメージ轻减・小 ダメージ轻减・中 ダメージ轻减・大	大いなる贵金属
神速自在带	43	2	1133	（装饰品） （矿石类）	クスリムシの系 大地の留め金 魔除けネット	疾风の动き 音速の动き 高速行动	新世界マテリア
英雄のメダル	35	3	660	（装饰品） （矿石类）	（インゴット） ベヒモスの心脏 飞龙のツメ 怪鸟のつばさ	战斗不能回避・大 战斗不能回避・超 战斗不能回避・极 逆境に强くなる 英雄の心	大いなる贵金属
炎と冰の指轮	45	2.5	1194	（装饰品）	树冰结晶 小さな太阳 コメート （インゴット）	冰の纹样 炎の纹样 太阳の力	无限炼金术体系・上卷

道具	目标LV	调合日数	基本价格	调合类别	所需素材	主效果	参考书/学习等级
白と黒の指轮	45	2.5	968	(装饰品)	深渊の魂	黒のオーラ	无限炼金术体系·上卷
					虹のかけら	白のオーラ	
					愈しの结晶石	月の力	
					(インゴット)		
昼と夜の指轮	50	2.5	1524	(装饰品)	晴天の炎	夜の祝福	无限炼金术体系·下卷
					雨云の石	昼の祝福	
					守护者の宝石	星の力	
					(インゴット)		
圣魔の指轮	50	2.5	1602	(装饰品)	金块	魔の霸气	无限炼金术体系·下卷
					大地の留め金	圣なる霸气	
					精灵石	空の力	
					(インゴット)		

全结局达成条件

全结局条件

城での生活：三年内人口数未能达到27000人。或者第五年结束没有达成其他结局的条件都会进入这个结局。如果是后者的情况，音乐堂中不会追加BAD ENDING的BGM。

てんやわんや：人口10万人以上。接近（或超过）10万人的时候先去酒场触发前置事件，突破10万人之后进入工作室触发10万人突破的事件。结束日便能进入这个结局。

丰かな国：调合出“**フラクタル冰瀑弹**”并击败火山**の**化身**エアトシャッター**，结束日就能进入这个结局，详见前文“火山相关剧情”部分。注意如果想达成这个结局不要制作返老还童药，否则有可能进入“魔女**のお**茶会”结局。

やっと计画通り：制作出返老还童药，详见前文“返老还童药制作”部分。

いざ行け、勇ましく：跟**マスク·ド·G**的战斗落败，详见前文“**マスク·ド·G**相关剧情”部分。

炼金术士!：二周目限定结局。跟**ジオ**交友值达到50以上并且前往王宫和**ハルト**砦触发相关剧情，第三年5月让他加入，跟他组队去完成**ユヴェルの**麓相关的开拓课题。之后按照结局“丰**か**な国”的方法让**ジオ**在队伍中的状态击败**エアトシャッタ**-，获得“过去**を**越**えて**”的奖杯，结束日就能进入结局。

おとこぶろ：建设健康**ランド**设施，详见前文“温泉相关事件”部分。

魔女のお茶会：炼金术Lv50，制作出“**フラクタル**冰瀑弹”和“若返**りのくすり**”。触发相关剧情后结束日就能进入结局。

最强の姫君：击败**マスク·ド·G**，详见“**マスク·ド·G**相关剧情”部分

人气者の今日：2周目限定，条件有两个：1. 所有可参战的角色（包括**ジオ**）交友值80以上，并且完成全部相关剧情，拿到所有人相关的CG后；2. 当其中7个人（含**ミミ**、**ジ**-**ノ**在内）的剧情CG出现之后7天会触发**ミミ**的后续事件，再过7天会触发**ジ**-**ノ**的后续事件。完成上面两个条件7天后会出现。

お待たせ：制作出“真若返**りのくすり**”，详见前文“真若返**りのくすり**”部分。

上述结局的有限度按从低到高排列。跟前作不同的是，本作的结局并非按角色来划分，而且部分结局必须二周目才能达成。因此一周目的时候建议用S/L大法把一些优先度较低或者条件简单的结局先完成了。然后预留个比较充足的时间开始制作武器、防具和饰品。进入二周目之后就要快速进行开拓并触发**ジオ**相关的剧情。然后开始挑战**マキナ**领域，击倒里面强大的BOSS。

二周目继承要素

跟前作一样，读取通关存档进行游戏可以继承上一周目的金钱、以及角色身上的装备，这些装备还包括了探索用的装备，因此二周目开始时会轻松很多。道具箱会全部清空。不保留任何素材。所以上一周目结束之前，最好将箱子里的东西全部卖光，这样下一周目就能继承巨额资金了。



此外，二周目第四年4月1日之后，跟**ファナ**对话就能开启“**マキナ领域**”。很多逆天的特性只能在**マキナ**领域中找到，当然里面也有很多强大的BOSS让玩家挑战。因此二周目应该以攻略**マキナ**领域为目标。

全奖杯攻略

奖杯总数	29	铜杯	32	银杯	7	金杯	4	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	40小时
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有（已通过补丁修正）
硬件需要	无

全トロフィ-取得
白金

取得条件：取得其他全部奖杯。

とある日常
铜杯

取得条件：在工作室触发**ケイナ**替梅露露换衣服的情节，初期可获得。

星は变わらず
铜杯

取得条件：**ケイナ**相关角色事件，交友值80发生。

兄と同じ位置
铜杯

取得条件：跟**ライアス**交友值80以上，并且**ライアス**等级35以上，组队离开王城触发跟**カタクサうさぎ**×3的战斗胜利后可获得。

パイ屋さん开店
铜杯

取得条件：跟**ロロナ**交友值35以上触发制作派的相关事件，此后交友值每提升5点触发一次，一共6次。交友值到达80以上之后在工作室触发事件，然后建设设施“**パイショップ**”，建成后回去工作室触发事件即可获得。

トトリのアトリエ(现在)
铜杯

取得条件：跟**トトリ**的交友值80以上，在工作室中发生**ミミ**、**ジ**-**ノ**、**ステルク**相关事件获得。

过去を见つめる目
铜杯

取得条件：二周目后跟**ジオ**交友值50以上进入**ハルト**砦发生事件获得。

とある姊妹
铜杯

取得条件：跟**エスティ**交友值80以上在酒场触发相关事件获得。

似たもの同士
铜杯

取得条件：跟**ステルク**交友值80以上，先后到执务室、酒场触发相关事件后获得。

师弟对决の末路
铜杯

取得条件：跟**ジ**-**ノ**的交友值80以上，跟他对话后装备**シュツルムセイバ**-发生事件后获得。

私情友情爱情
铜杯

取得条件：跟**ミミ**交友值80以上，带她和特特莉去**トロンプ**高原触发事件，回来后再跟她对话，并将虹**のかけら**交给她，触发剧情即可获得。


酒乱传说・外传


取得条件：跟**ファアナ**、**エステイ**交友值50以上，并且延长战突入之后到酒场就能触发，获得奖杯同时事件推移一天。


ロロナ登场


取得条件：炼金术等级LV10以上并且进入第一年的1月1日之后触发**ロロナ**登场事件获得。


假面の男、再び


取得条件：ジオ登场在职人通**り**触发遇到**マスク・ド・G**的剧情即可获得，正常流程必定能获得的奖杯之一。


秘密のお茶会


取得条件：进入延长战阶段之后，跟**ル－フエス**交友值50以上，制作出**デザ－ト**类的道具即可获得。


水边で遭遇


取得条件：跟**ファアナ**交友值40以上进入**クエレの**森触发剧情获得。


似合う…でしょうか?


取得条件：梅露露炼金术LV40以上在城内触发**ケイナ**相关事件获得。


おんなぶろ


取得条件：触发女生们的温泉事件即可获得。


ア－ランド编入式典


取得条件：剧情奖杯，只要第三年结束人口达到3万以上，顺利进入延长战，第6年的4月1日就能解锁奖杯。


忌まわしき匣


取得条件：击败“**ア－ルズ**国有矿山”的BOSS获得。


空からくる者


取得条件：击败“**モディス**旧迹”的BOSS获得。


森林の神


取得条件：击败“**エントの**森”的BOSS获得。


炎の存在


取得条件：击败“**ヴェルス**山”的BOSS获得。


过去を越えて


取得条件：可参照“炼金术士！”结局达成方法。


神に近付け！


取得条件：击败“无限回廊”的BOSS，黄昏**の**乙女获得。


变异の魔物


取得条件：击败“**エントの**森”的“目觉**めし**木兽**の**精”。


复活の恶魔


取得条件：击败“**マキナ**领域”第一层的“塔**の**恶魔”。


暴君ウサギ


取得条件：击败“**マキナ**领域”第二层的“**グライスラビット**”。


炼金トリオ


取得条件：击败“**マキナ**领域”第三层的“**ロロナリス**”、“**トトリス**”、“**メルルリス**”。


女神を从えし者


取得条件：击败“**マキナ**领域”第四层的“**ヘブンズドラゴン**”。


机械杀しの称号


取得条件：击败“**マキナ**领域”第五层的“**マシ－ナオブゴッド**”。


乐しい着せ替えタイム


取得条件：在更衣室换衣服即可获得。


城での生活


取得条件：三年内没能完成人口2万7千的目标获得。


丰かな国


取得条件：达成“丰**かな**国”结局。


いざ行け、勇ましく


取得条件：达成“**いざ**行**け、**勇**ましく**”结局。


やっと计画通り


取得条件：达成“**やっと**计画通**り**”结局。


おとこぶろ


取得条件：达成“**おとこぶろ**”结局。


てんやわんや


取得条件：达成“**てんやわんや**”结局。


最强の姬君


取得条件：达成“最强**の**姬君”结局。


魔女のお茶会


取得条件：达成“魔女**のお**茶会”结局。


人气者の今日


取得条件：达成“人气者**の**今日”结局。


炼金术士！


取得条件：达成“炼金术士！”结局。


メルル像建设！


取得条件：建设“传说**の**冒险者像”之后获得。


お待たせ


取得条件：达成“**お待たせ**”结局。



DEAD OR ALIVE 5+

作为由家用移植到掌机上的加强版，本作的内容在整体上其实并没有太多的变化，由于机能限制删除了经典的组队战，取而代之的是触控模式、独立出来的教程、连段挑战模式等新要素，这种改动能否被玩家接受，那就见仁见智了。由于游戏中自带中文，因此攻略中略去了模式介绍的部分，玩家可以通过主菜单下方的信息栏来了解当前光标停留之处的各模式内容。下面就让我们来了解一下游戏的系统和角色的对战思路吧，毕竟无论是谁都不乐意自己心爱的妹子被别人扁得满地找牙的吧（笑）。

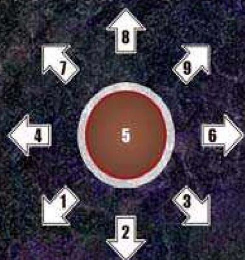
文 狼来了　美编 Juxi

FTG	死或生5 加强版			必须记忆卡
	Dead or Alive 5 Plus			2587MB
	Koei Tecmo	2013年3月26日	港版	1人
	零售版：310港币/下载版：312港币	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

系统解析

基本操作

数字代表的方向，请看电脑键盘右边九宫格上的方向，文中没有专门说明的都以自己在1P的位置为准。



默认键位对照

游戏中的指令	对应的PSV按键
P（拳击）	△
K（足技）	○
H（防御）	□
T或H+P（投技）	×或□+△
P+K（重拳）	L
H+K（重脚）	R
P+K+H（组队战时换人键）	玩家自行组合的键位
挑衅	自由设定

注：所有按键包括组合键位在内都可以根据玩家的喜好自行设置。

上手指南

招式的阅读

出招表中指令遵循的规则是，方向键跟着它后面的按键指令，举个例子，将PP6PP2K分解出来就是P、P、6P、P、2K，在输入完6P后方向键要迅速回中，否则可能会变成其他的招式，另外在输入6P和2K时，要同时输入6和P、2和K的指令，不可以输入6后再输入P，这样是无法成功使出目标招式的；而指令中以+号连接的两个键表示同时按下，比如P+K就是同时按下P和K，投技一般以T表示而不是H+P。



段位

和其他格斗游戏一样，游戏中的打击段位分为上段、中段、下段，段位的差异用途主要在于打破对手的防御，我们可以在出招表中通过招式指令上的箭头来了解该招的段位。作为系列的特色，返技也和打击技一样拥有对应上中下的三个段位，只有在对手使用相应段位的打击技时输入对应段位的返技，才能成功反击，否则依然会被对手的招式命中，因此熟悉对手招式的段位是取胜的关键。此外系列发展至今，返技的回报远没有以往作品中的大，这也表示使用返技的风险相对变大了许多，胡乱使用只会给予对方更多重创自己的机会。其中上段技可以蹲下躲过、下段技要蹲下才能防住等基础问题都是老生常谈了，这里不再赘述。

相克系统

系列的特色系统之一，简单来说就是打击技克制投技、投技克制返技、返技克制打击技，如果遵循这个系统以克制对手当前动作的招式命中对方，那么就会诱发名为“Hi Counter”的系统（后详）。



进攻反击

进攻反击（Offensive Hold）简称OH，可以理解为特殊的返技，游戏中有部分角色拥有该种属性的招式。这种招式从出招方法上来说倾向于投技，不过它同时拥有返技和投技的性能。比如我方使用了OH，而对方正在使用打击技，那么我方会以OH自带的返技将对手打倒。注意OH在相克系统中属于返技，所以遇到投技时会被对手打出Hi Counter。



破招系统

Counter简称CH，也就是我们俗称的破招，简单来说就是当对手出招时我方以更快的招式命中还处在出招状态中的对手，又或者是在侧移中被对手命中等情况下就会触发CH，与一般的格斗游戏不同，“《死或生》系列”中存在两种CH，它们是一般的Counter以及Hi Counter，前者的伤害是原来的125%，后者则是150%。除了伤害外，这两种CH都具有改变原本招式性能的效果，但基本上只限于打击技，比如原本无法浮空的招式在CH命中时能直接将对手浮空，有鉴于此，如果胡乱使用投技被对手的打击技打出Hi Counter，后果将不堪设想。

Critical相关

Critical（会心）在本作中得以进化，如果以带有会心属性的打击系招式（如霞的8P/K）命中对方，对手会立即进入一段短暂的无防备时间，这段时间我们称之为Critical Stun（眩晕），玩家可以在血槽的下方看到这一串文字。处于眩晕状态中的角色无法移动和防御，此时受到的所有攻击都属于连段，期间可以在允许的时机里使用返技（除坐在地上的晕眩状态外）来强制解除眩晕状态，又或者是一边长按防御键一边连续转动方向键或左摇杆来解除眩晕，另外经过一段时间后也会自动解除。部分不带会心属性的招式，如果打出了CH或者Hi Counter，那么也会将对手打成眩晕状态，当然浮空技或者在CH后会直接浮空的招式除外。

眩晕中如果受到一般攻击的追击，会维持晕眩状态直到超过了临界状态后自身才会被任意的打击技吹飞，临界状态有固定的数值，如果以一般的会心属性招式命中，那么临界上限是28、CH是35、Hi Counter是42，我们可以在练习模式中打开详细数据来看到这项设定，一般的对战中也可以显示这项数据，只不过因为显示框占用的位置较大，可能会在视觉上影响双方的对战。

如果持续对地面中处于晕眩状态的对手输出，当会心的数值接近临界点的时候，受创方血槽下方的Critical Stun字样会出现红色闪烁的状态，在详细数据界面看到的情况是Critical数值变成红色，此时如果用一般的攻击继续进攻使数值超过临界点，那么受创方会被直接吹飞；而使用带有“会心炸裂”属性的招式命中对手，那么就会触发本作的新系统——Critical Burst（会心炸裂，简称CB），被打成会心炸裂状态的角色将进入无法进行任何行动的状态，此时受到任何攻击都会立即被吹飞或浮空，进攻方如果想取得较大的回报，除了可以将对手挑空后打浮空连段外，更直接的做法是直接来一发“威力爆击（见后文）”。“利用会心属性的招式或CH将对手打成眩晕状态→一般地面连段累积临界数值→CB→PB”是本作的核心连段思路。



从上面的叙述可以看出进入眩晕状态时自己是相当被动的，虽然可以通过返技或转动方向键来恢复，但后者的恢复速度较慢，前者则有可能会对手猜到故意放弃连段转而用投技来克制返技取得更大的回报。所以一旦被打成眩晕状态后，切忌立即使用返技，建议玩家一边观察对手的动向一边转动摇杆解除状态，如果非常熟悉对手的连携套路或者能对对手使用的招式段位作出快速的反应时，才考虑使用返技。

威力爆击

威力爆击（Power Blow，简称PB）是本作新加入的进攻系统，当自己的体力下降到50%以下时，血槽会闪烁红光，在该状态下以出招表中带有威力爆击字样的招式蓄力后使出并命中对手，就能触发威力爆击。接着角色会在特写镜头下以固定的招式攻击对手，然后玩家可以在短暂的瞬间里通过输入方向键的←或→（可多次输入）来选择将对手吹飞的位置，如果将对手吹飞至场景内允许互动的障碍物上，还会追加一段短暂的特写并给予对手更多的伤害，其中粉红色显示的物体表示允许互动，而橙黄色的物体则表示玩家当前选定的互动对象。



PB技在一灯对局中只能使用一次，成功命中对手后血槽的闪烁就会消失。相比起极高的伤害，准备时间长、准备动作明显以及会被对手的返技反击或者被对手侧移躲过后反击都是PB技的弱点，因此一般会在对手进入CB的无防备状态后再以此招来下血。下面列出每个角色简单的CB接PB的暴血连段。

角色	推荐连段
霞	4PP→4PP→P→6P+K（CB）→4P+K（PB）
布莱德王	3PP→KK→66P（CB）→4P+K（PB）
米拉	PPPP→PPPP→6P+K（CB）→4P+K（PB）
海莲娜	KKK→8P→7P（CB）→4P+K（PB）
心	6PP→6PP→7P（CB）→3P+K（PB）
海曼	PPP→PPP→7P（CB）→1P+K（PB）
克丽丝蒂	PPPPP→PP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
里格	KKK→PP→P+K（CB）→1P+K（PB）
李强	8PPP→6P+K（CB）→4P+K（PB）
札克	PPP→PPP→236K（CB）→1P+K（PB）
绫音	4K→PPP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
隼龙	8P→PP→PP→P+K（CB）→1P+K（PB）
艾勒特	6K→PP→PP→1P+K（CB）→4P+K（PB）
蒂娜	PPP→PPP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
里莎	PKK→K→236K（CB）→4P+K（PB）
晶	8P→PP→PP→66P+K（CB）→1P+K（PB）
Alpha-152	KKKKK→6P+K（CB）→4P+K（PB）
莎菈	KK→PPP→236P+K（CB）→1P+K（PB）
巴斯	6KK→K→3P+K（CB）→7P+K（PB）
丽凤	8P→PPP→236P（CB）→7P+K（PB）
瞳	8PKP→4PP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
疾风	6PP→6PP→7P（CB）→1P+K（PB）
元福	6PPP→6PPP→3P+K（CB）→1P+K（PB）
陈佩	8P→PP→PP→66P（CB）→1P+K（PB）

场景互动

场景互动（Dynamic attraction）也是系列的特色之一，也称为危险要素，只要以吹飞技将对手轰至指定的地方，一般是场景的边缘、墙壁或场景中的障碍物如石柱、变电箱等等就能触发该系统，它的主要作用是给受创的一方追加额外的伤害，如果受创方体力不足的话会直接K.O，另外在场景的边缘触发时还会由原本的场景切换到下一个地方。



本作还有名为落崖攻防的场景互动系统，在个别场地中将对手吹飞到边缘时，被打的一方会被轰出场外，此时被打方可以按P键来暂时性地攀附在场景边缘来避免直接从高处掉落的伤害，接着双方会进入一个猜拳的状态，进攻方可以输入投技的T键或打击系的P/K键来追加伤害，相反攀附在边缘的一方也可以输入T/P/K来抵抗，如果抵抗的一方输入了与进攻方相同的指令，那么会转守为攻对进攻方发动落崖追击，反之则会受到进攻方的落崖追击。其中打击系追击的伤害不高，而投技的追击则有着较高的伤害。

受身与起身技

被对手的招式吹飞后，在落地前连打H或T键就能在接触地面后立即翻滚受身，这样做的好处是不会受到对手的倒地追击，同时不给予对手太多的时间来靠近并压起身，但要注意被部分招式命中后是无法立即受身的。

如果没有及时受身，那么角色会进入倒地状态，如此一来将面临被对手压起身的不利局面，这种情况下倒地方就可以考虑在原地起身的同时输入K键来发动附带无敌时间的起身踢，起身踢有不输入任何方向和输入2方向的两种段位，虽然可以籍此来打破对手的压起身节奏，但假如对手已经猜到倒地方要使用起身踢，又或者是看到倒地方的起身踢动作出现后再反应过来，无论哪种情况都可以直接用对应的返技给予倒地方更大的伤害，因此起身时的行动不宜太多单调。

投技相关

首先需要说明的是投技无法对处于受创硬直状态中的对手造成判定，投技一般分为对手正面站立、正面蹲下、背向站立以及背向蹲下这4种，其中背向的两种在实战中触发的机会不多。投技除了用来破防外，更是对付对手返技的大杀器，成功对处于返技状态的对手使用投技，对手不单止无法拆解，更会触发Hi Counter，但因为会被打击技克制，所以不可滥用。系列中存在投技连携（Combo Throw），只有极小部分的投技连携是无法在过程中拆解的，比如隼龙的经典招式饭纲落。

此外投技还分为三大类，分别是不带方向的普通投（5帧左右的发生、可以被拆投，比如T）、单方向的投技（7帧以上发生，一般不能被拆解，如6T）、指令投（12帧以上的发生，不能被拆解，伤害极高，如霞的33T）。这里说一下使用投技的时机：1.对手防御不敢乱动时；2.将对手打成眩晕等对手使用返技时；3.确反时，防住对手的招式后，如果使用比对手的硬直时间要短的投技，不仅能确定投到对手，对手还无法拆解，举个例子，防住对手的招式后对手的硬直-10，此时我们只要用发生在9帧以下的投技，就能对其进行投技确反，简称确投。



和其他格斗游戏不同的是，发生再快的投技，遇到打击技时也会完全无效，举个简单的例子，当我们用5帧的投技投对手时，对手同时使用了8帧的打击技，结果就是我方被对手的打击技打成Hi Counter的状态。

服装相关

由于PSV版在默认状态下就能选择全部角色，与家用版需要满足特定条件和收集一定数量称号的要求不同，因此这里就不再赘述相关的内容了。

任何角色打通一次街机、时间竞速或生存模式（难度不限）就可以取得该角色的一套服装，但要注意同一个角色无法在同一个模式的同一难度下取得第二套服装，另外可以刷出来的服装不包括任何免费或付费的DLC，下面给出每个角色的服装数量供读者参考，注意服装总数包含了默认的服装在内，角色的默认服装都为两套，比如霞的服装总数为7件，实际需要刷的服装就是7-2=5件，而像莎菈这种比较特殊的角色，单机下只有默认的2件。

霞=7件	艾勒特=5件
布莱德王=5件	蒂娜=7件
米拉=6件	里莎=7件
海莲娜=5件	晶=2件
心=6件	Alpha-152=3件
海曼5=件	莎菈=2件
克丽丝蒂=6件	巴斯=4件
里格=4件	丽凤=8件
李强=5件	瞳=6件
札克4=件	疾风=5件
绫音=7件	元福=2件
隼龙=5件	陈佩=2件

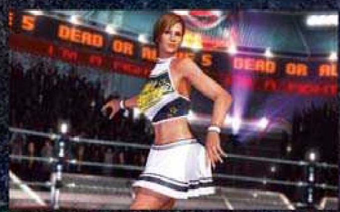
除了上述的方法外，在线上排名战中用还没有开启服装的角色每打10场均可获得一套还没入手的服装，此外有3件服装的取得条件比较特殊，也是游戏中入手难度最高的服装，它们分别是：

蒂娜（泳装）：用任意角色无续关打败Legend难度的街机模式中第8场出现的泳装版蒂娜，或在线上排名战中累计打过50场(胜负皆可)。

克丽丝蒂（泳装）：用任意角色无续关打败Legend难度的时间竞速模式中第8场出现的泳装版克丽丝蒂，或在线上排名战中累计打过100场(胜负皆可)。

里莎（泳装）：用任意角色打败Legend难度的生存模式中第100场出现的泳装版里莎，或在线上排名战中累计打过200场(胜负皆可)。

刷这三套难度较大的服装时推荐大家选择丽凤，利用她的1P+K能凹死各种难度的CPU，1P+K的攻击距离较远且可以蓄力，蓄力后不仅能改变招式的发生时间，还能增加伤害，是对付CPU的神招。



改变服装外观

绝大部分角色都可以通过在选人时输入固定的按键来改变服装的外观，可以改变的内容包括以下三大类：

1.改变发型、摘下帽子：选定角色后在选择衣服时长按L或R然后再按○键确定。

2.戴上/拿下眼镜：选定角色后在选择衣服时长按方向键←或→然后再按○键确定，此项为女性限定，陈佩、莎菈没有眼镜。

3.改变部分衣物（内衣裤）的颜色：选定角色后在选择衣服时按□或△，又或者配合L/R键长按后再选取衣服等。

如果成功改变了服装的外观，在确定衣服的时候系统音会有所变化。此外发型、眼镜以及内衣颜色等要素是可以同时改变的，假如我在选取霞时输入了L/R+←+□，那么就等于选取了散发、戴眼镜并改变了内衣颜色的她。



人气角色实战攻略

游戏中的角色分为三类，打击系、投技系、返技系。打击系的角色在打击技的变化、威力、速度和性能上具有优势；投技系角色的投技速度比其他角色的同类投技均快1帧，威力上也往往更高；返技系角色拥有收招更快破绽更小的专家返技，而返技的威力更胜一筹。

实用招式推荐中的属性使用了简称，上中下分别表示上段、中段、下段，比如中P的意思就是该招是中段的P系攻击，而“强”则表示不能防御的招式，如强上K就是不能防御的上段K系；多段攻击中一般只依靠最后的一段判定来择对手，所以通常只列出最后一段攻击的伤害以及被防硬直；个别术语如OH、CB、PB等请参考前文的系统部分；连段部分中NH=Normal Hit（通常命中）、CH=Counter命中、HC=Hi Counter命中。

霞

角色概述

速度型打击系角色，拥有游戏中发生速度最快的9帧上段P和最快的11帧中段6P，并且还有中段通吃的特殊返，更有雾幻天神流特有的暴血中K专家返，236T鼓车自助式大投技也是她的强悍之处。霞擅长快速接近对手，然后以变化丰富的多段攻击令对手防不胜防。缺点是体重太轻，容易挨大型浮空连技，此外也没有足够快速的中段K攻击。近身战时因为自身招式的段数太多，容易出现空隙被对手以返技还击。另外她的高伤投技发生较慢，导致反击确投也不够强力，因此相比起自身那过人的进攻能力而言，巩固防守能力才是用好霞的关键。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	9	上P	10	-3
2P	12	下P	5	-4
6P	11	中P	18	-12
3P	16	下P	12	-10
3H	0	对中PK	0	-

霞的P、6P和2P都拥有游戏中同属性招式里最快的发生速度，对战时主要依靠发生快的打击技来压制住对手，然后再配合丰富的派生技来下对手的血。6P之后可以派生中段的6PK以及下段的6P2K，利用这个简单的二择就能给对手造成一定的压力。如果6PK是CH的情况命中，那么霞会有18帧的优势，接下来可以用3P、6K来追求CB→PB的高伤连段，又或者是直接以8K将对手挑空然后接6PK或PP7KP+K打连段。除了6P外，3P也是近战时不错的选择，虽然发生比同样在动作中处于蹲姿的2P要慢，但摸到CH后会直接让对方陷入眩晕状态，用来对付喜欢用上段攻击抢招的对手有奇效。对战中如果帧数上有劣势，除了利用返技来转守为攻外，也可以考虑侧移。投技方面，7帧的6T可以用来确反，回报高的236T可以在压制住对手后使用，而33T的发生虽然较慢（17帧），但有效距离远是它的优势。



▲用来凹招的1P在CH命中时会将对手打成眩晕状态，被防时的后续派生技也让对手不敢乱动。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	14	中K	24	-12
33K	16	中K	22	-11
66KK	16~28	中K中K	20	-3
4P+K	30~59	中P	28~48	-10
3H	0	对中PK	0	-

霞的过人之处在于近战时的丰富派生压制，中远距离时偶尔可以直接前冲来靠近对手，但是遇到擅长中距离牵制的对手时就需要谨慎行事。此时可以利用命中时会将对手浮空的33K来试探对手，出招后要注意确认命中状况，命中后即使接上后续连段不仅可以给予对手可观的伤害，紧接着还可以进入擅长的近距离战，被防时虽然-11帧，但是招式本身会将对手推开一段距离，因此基本上也不会被对手确反，假如对手没有使用返技来对策的意识，那就可以多加利用。66KK的第二段判定要在第一段攻击命中或被防时才可以派生，被防时只-3帧，命中的话可以用发生在21帧以下的招式对陷入眩晕状态的对手追击，推荐用3H+K→PKK7KP+K的连段，使用66K时要注意控制好距离不要让招式挥空。出招时带有一定后退回避性能的4P+K也是中距离时不错的选择，招式在蓄力的过程中可以通过侧移来取消动作。此外，9H和3H的返技用来对付喜欢利用中距离招式来牵制的对手有奇效，成功抵消掉对手的招式后可以直接瞬移到对手的背后施展高伤连段。



▲用4P+K迎击对手时，如果觉得招式会挥空的话，就用侧移来取消吧。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	8K→PP7K++K	8K→PP7KP+K	8K→7K
CH	8K→PKK7KP+K	8K→PKK7KP+K	8K→PP7KP+K
HC	8K→PKK7K6P+KKK	8K→PKK7KP+K	8K→PKK7KP+K
NH	236P→PKK7KP+K	236P→PKK7KP+K	236P→PP7KP+K
CH	236P→KK7K6P+K→PP6P6K	236P→PKK7K6P+KKK	236P→PKK7KP+K
HC	236P→KK7K6P+K→PP6P6K	236P→PKK7K6P+KKK	236P→PKK7K6P+KKK
NH	33P→背向PP7KP+K	33P→背向PP7KP+K	33P→背向P7KP+K
CH	33P→背向PKK7KP+K	33P→背向PKK7KP+K	33P→背向PKK7KP+K
HC	33P→背向PKK7K6P+KKK	33P→背向PKK7K6P+KKK	33P→背向PKK7KP+K
NH	33K→PP7KP+K	33K→PP7KP+K	33K→6PK
CH	33K→66KK7KP+K	33K→66KK7KP+K	33K→PP7KP+K
HC	33K→66KK7K6P+KKK	33K→66KK7K6P+KKK	33K→PP7K6P+KKK
NH	3H+K→PPPKP+K	3H+K→PPPKP+K	3H+K→4PKK
CH	3H+K→PKK7KP+K	3H+K→PKK7KP+K	3H+K→PP7KP+K
HC	3H+K→PKK7K6P+KKK	3H+K→PKK7KP+K	3H+K→PKK7KP+K

与霞对战时的要点

和霞展开贴身攻防战时基本难以占得先机，尤其是她的P以及6P后的丰富派生令人防不胜防，因此熟悉派生的变化是取胜的关键之一，因为防住霞的派生技后她会出现较大的破绽，我方足以用投技对其进行确反。比如防住她的6P2K后会有12帧的时候来给我们使用2T或1T的蹲投，而防住PP2K后则可以用16帧的站立投技进行确反。假如不幸被她的6P CH命中，那么处于眩晕状态时要提防她接下来的招式，其中66KK的威胁最大，被这招追击成功的话那么免不了被后续的6P+K（CB技）带入会心炸裂的高伤连段，所幸66K的发生为16帧，虽然6P CH后以17帧以内的招式追击是确定连段，但霞的使用者本身需要一定的时间来确认6P的命中状况，所以只要她在6P CH后衔接66KK的操作上有1帧的犹豫，那么我们就可以用对中段K系的返技将66K截下来以避免受到霞的重创。另外，霞本身属于轻量级的体型，对战之前务必要将专用的体型限定连段掌握。

▼防住6P2K后不要犹豫，直接用蹲投确反吧。



布莱德王

角色概述

变化型打击系角色，优势是拥有独立步、寝构（分为头靠近对手的头寝以及脚靠近对手的足寝）、背阵、倒立（分为正向/背向倒立）的架构，各种各样的变招很容易将对手玩弄于鼓掌之间。除了可以打乱对手的进攻节奏，其自身的高攻击力也让伤害输入有所保证。他的回避能力也是所有角色中居于首位的，不管是侧身回避还是后退式回避或者低身位回避，应有尽有。想用好老王，必须保持高度清醒，别看他打的是醉拳，玩家是一点也糊涂不得的。这个角色的缺点在于整体攻击速度偏慢，几乎是和投技系角色同个档次的速度。想要主动抢帧攻击是不现实的，肯定要一边回避对手的攻势一边反制对手。另外这个角色没有12帧的最大伤害投技，返技下血也不理想，全靠迷惑性的招式来下对手的血，需要使用者多花心思来研究配招套路。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
1K	17	下K	18	-10
蹲姿中K	12	中K-中K	7	-10
PP	12-10	上P-上P	12	-7
4T	12	上段投	0	+11
46P	15	中P	18	-7

布莱德的打击技普遍偏慢，近战时想抢招是不现实的，虽然部分招式有回避性能，但并不可靠，更多的是要求玩家有牢靠的防守基本功。好在他的避上段招式还算优秀，猜到对手要用上段或投技时可以用核心的1K转守为攻，另外防住对手的招式出现优势帧时，建议不要用投技确反而是用变化丰富的打击技打入多择，除非对手出现12帧以上的破绽足以让我们用4T来确反。以PP起始的后续派生连携、1K和最速的蹲姿中K是在帧数有利的情况下多择的主力招式，蹲姿中K可以用33回中K的方式输入。1K通常命中时无法将对手打成眩晕状态，所以一般用1K2K来追求更大的回报。1K2K被防时可以继续派生1K2K2K来择对手的下段，或者在1K2K被防后方向键迅速回中，然后用蹲姿中K来择中段，接下来无论招式是否命中都会自动入构，如果不想入构也可以在蹲姿中K被防后再次派生一次K来打对手乱动。PP也有着中下段位的简单二择路线，如果对手被打到不敢乱动，就可以考虑用46P及后续的连携派生来延伸出更多的变化，任意多择的途中，都可以故意放弃多择转而用投技破防。



▲1K的避上段性能优秀，之后可以进入倒立或足寝构展开下一波的攻势。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66K	2	下K	26	-16
66P	2	中P	24	-6
33K	19	中K	27	-7
H+K	2	上K	26	-5
6H+K	25	中K	3	-3

在2H+K的尖端部分能扫到对手的距离是布莱德最为得意的距离，就算招式被对手防住也能顺势进入各种构再利用构中的招式来迷惑对手。当对手开始防备这招时，就可以考虑利用66K、66P、33K以及H+K和它的后续派生来突袭。下段的66K在通常命中时就能让对手进入眩晕状态，而且出招的过程中自身处于对上段免疫的低身位状态。中段的66P被防后会受到对手6帧投的确反，要适当控制使用频率。33K因为被防时也可以派生后续的招式，所以是相对安全的选择。H+K虽然是上段技，但被防时无确反、带有追向性能且可以派生出K和P的后续等都是它的优势所在，尤其是H+K→P+K和H+K2的入构方式极具迷惑性，再加上派生的时机可以在H+KKK这三段判定中里的任意一段当中，因此对手极难作出相应的对策。中距离时如果猜到对手要用下段的突进技，那么就可以利用出招时带有跳跃属性的6H+K以及9P来给对手一个惊喜，6H+K被防只有3帧劣势，9P后可以派生出P攻击，躲开对手的下段技还可以顺势起攻。假如对手使用中上段的突进技，带有后退回避性能的214P+K是不错的选择。



▲H+K2的假动作可以诱使对手的返技落空，接着以头寝中的K将对手打成眩晕状态。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	214P→1PPK	214P→1PPK	214P→1PPK
CH	214P→KK4→独立步P+K→背H+K	214P→KK4→独立步PPK	214P→46PPP
HC	214P→3KPP3KK	214P→KK4→独立步P+K→背H+K	214P→46P6PPP
NH	33K→背6KH+K	33K→背6KH+K	33K→背4PP
CH	33K→背6K4PP	33K→背6K4PP	33K→背6KH+K
HC	33K→背6K4PP	33K→背6K4PP	33K→背6KH+K
NH	足寝K→KK4→独立步PPK	足寝K→1KK2K	足寝K→1PPK
CH	足寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	足寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	足寝K→1KK2K
HC	足寝K→3KPP3KK	足寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	足寝K→46P6PPP
NH	头寝K→1PPK	头寝K后输入8→倒立中T	头寝K后输入8→倒立中T
CH	头寝K→3KPP7K	头寝K→KK4→独立步PPK	头寝K后输入8→倒立中T
HC	头寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	头寝K→KK4→独立步P+K→背H+K	头寝K后输入8→倒立中T

与布莱德王对战时的要点

他的招式发生速度虽然不快，但发生后的判定较强，如果不小心被打成眩晕状态，那么相比起转动方向来恢复，直接在眩晕中使用返技会更为奏效，尤其是对上他常用的招式2H+KK，被第一段下段判定命中后无法恢复过来，此时用对上段K系的返技即可转守为攻。布莱德王在不少招式之后都会进入低身位的寝构，此时用打点低的招式来对付他会有不错的效果，尤其是当他在劣势帧入寝构时，我们可直接用蹲投或者发生快的下段技来和他抢招。其中比较特殊的是当他处于头部靠近我们的头寝时，一些打点不低的中段技也能对其产生判定，他的侧移能力并不出众，只要多用打点较低的招式就算没有追尾性能也足以对策他的寝构。防住他的所有下段派生技后都可以直接以蹲投确反，使用持有下段OH招式的角色时，注意不要太过依赖OH，因为布莱德王在本作中追加了在寝构中的K，该招的动作结束后他会处于站立状态，此时下段OH对其无效。泛用性较高的倒立构中H+K有两段判定，尽管看起来速度很快，其实只要防住第一段攻击，第二段攻击就直接用返技来应对。

▼头寝状态中的K是附带追尾性能的挑空技，因此看到布莱德王处于头寝构时切勿侧移。



米拉

角色概述

牵制型打击系角色，这个角色的设定非常特别，招式配置倾向于打击系角色，但是又有强力的OH，能够在近身缠斗中给对手极大的心理压力，随时被米拉扑倒可不是闹着玩的。各种强力的扑人之后如果能成功追击，可以造成极大的伤害。因为中段和下段返之后全都要靠手动追加连携来增加伤害，所以要用好米拉，就必须苦练扑人后的追加。缺点自然不必多说，如果对手作好了被扑倒后的对策，那么打击技平均伤害并不高的米拉，在伤害输出方面就要大打折扣了。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P6P	10-12	上P-中P	18	-11
PPP	10-8-11	上P-上P-中P	18	-11
PP6K	10-8-15	上P-上P-中K	22	-6
6PK	12-16	中P-中K	20	-5
P6PK	10-12-16	上P-中P-中K	20	-5



▲PPP是近战时的基本连携，配合PP6K后的投技取消等派生能有效地迷惑对手。

米拉在近距离的对战中因为缺乏性能特别出众的招式，所以给人的较为单调的感觉，通常是以小招来压制对手，然后再以移动投以及取消技来输出伤害。P是较为理想的牵制起手技，P6P、PPP、PPK再加上投技和移动投可以简单地实现破防。P6PK和PPPK这两种连携里的最后一段足技被防时都没有确反，作为牵制技而言较为优秀，假如命中对手，还可以在有利的状态下继续以6P来打对手的乱动，或者直接用移动投破防，6P打出CH时可以用K进行安全的追击。如果想在帧数上取得较大的优势，可以考虑用P6PP和PPPP。PP6KT的后续派生具有一定的迷惑性，但派生时会有一定的空隙，不可滥用。6PK被防后只-5帧，也是近战时较为安全的选择。下段的1P用来对付一直站防的对手，招式本身有避上段和追向的性能，发生虽然不快但命中后会有极大的优势来为后续的攻势作铺垫。2KP在特定的场景里以CH命中对手后会有意想不到的效果。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66K	18	中K	36	+3
66P	18	上P	28	+12
2H+K	23	下K	24	-13
背向2P	15	下P	5	-4
背向2K	19	下K	24	-14

因为有着突击性能以及被防后占优势的招式，所以米拉在中远距离时的表现还算不错，主要的立回思路就是利用被防加帧的招式来一口气靠近对手，然后再在优势的情况下展开攻势。中段的66K是所有中距离招式里最为常用的一招，它的距离远，能直接将对手崩防并取得3帧的优势，之后自己会处于背向的状态，此时可以用背向的2P或2K来蹭对手的体力，如果对手敢抢招，就用背向的P或4P及后续的派生连携来打击对手，对手不敢乱动的话就用背向的移动投4KT来扑扑人。另一招常用的中距离突进技是66P，虽然同样可以崩防且崩防后有12帧的优势，但是招式本身会将对手推远，因此无法进行确定追击，另外由于是上段技，有可能被对手避上段的招式或侧移躲过后确反，所以需要与66K混合使用，66P→66P的套路不仅能给予对手压力，也能迫使对手向后移动一段距离。如果能将对手逼到版边，然后再以66P崩防，那么接下来可以用P进行确定的追击，接着可以顺势利用P的派生套路来进攻，因此对战开始后要有意识地将对手逼近死角。当对手开始利用侧移来防备66K和66P时，追向的2H+K就是在中距离时制裁对手的最佳选择。



▶将巴斯视作偶像的米拉，有着以偶像的名字来命名的强力招式66K

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	9K→P6PP→PPPP	9K→P6PP→PPPP	9K→PPP6P
CH	9K→6P→3PP6PP	9K→3PPKP	9K→3PPKP→对地投
HC	9K→6P→3PP6PP	9K→P6PP→P6P6P	9K→P6PP→PPPP
NH	KP→2K	KP→2K	KP→2K
CH	KP→3PPKP	KP→3PPKP	KP→3PP6PP
HC	KP→P6PP→P6P6P	KP→P6PP→P6P6P	KP→P6PP→6PP
NH	33P→P6PP→6PP	33P→P6PP→6PP	33P→6PP
CH	33P→6P→3PP6PP	33P→6P→3PP6PP	33P→3PPKP→对地投
HC	33P→P6PP→3PPK	33P→P6PP→P+K→对地投	33P→P6PP→6PP
NH	P+K→2K	P+K→2K	P+K→2K
CH	P+K→3PPKP	P+K→3PPKP	P+K→3PPKP
HC	P+K→6P→3PP6PP	P+K→6P→3PP6PP	P+K→6P→3PP6PP
NH	6H+K→P6P6P	6H+K→P6P6P	6H+K→2K
CH	6H+K→6P→3PP6PP	6H+K→P6PP→P6P6P	6H+K→3PPKP→对地投
HC	6H+K→P6PP→3PPK	6H+K→6P→3PP6PP	6H+K→P6PP→6PP

与米拉对战时的要点

米拉比较具有威胁的招式是各种移动投，反过来说只要对移动投的时机以及对应方法了如指掌的话，那么能大幅度地限制米拉的行动。中远距离通过侧移来躲开她的加帧突进技66K和66P时也要防备她的追向技2H+K。近战时尽量避免被她带入P起始的套路，压制米拉时如果有强力的中段牵制技，那么不妨多用，如此一来能有效降低被她侧移躲过上段然后以移动投来反击的几率，再者也可以用有追向性能的下段来限制她的行动，这种局势下她较难有机会使出发生不快的投技和OH。如果被米拉的侧移躲开我方的中上段攻击，那么就要做好被她的侧移移动投命中的准备，假如我方挥空招式后的硬直不大，可以直接用下段投来截击她。她的不少招式如3K后都可以取消打击技的动作转而用移动投进攻，因此在劣势的情况下要仔细观察她的动作，看到她取消的话同样可以用下段投来对策。

▼看到3KT的取消动作后立即输入蹲投的指令。



海莲娜

角色概述

变化型打击系角色，比起偏向力量的老王来说，高贵的海莲娜更着重于速度，对战中时常依靠快速的起手来为自己的仆步构作铺垫。华丽的招式可以打得对手眼花缭乱，超低身位的仆步低膝可以躲过一切不具有地面追击效果的中上段招式。但是由于不擅长横移，所以回避力略逊于老王，不过打击次数和攻击频率比老王更高，也就等于拥有了更强的牵制和压制能力。缺点依旧还是输出能力，她的整体攻击力都偏低，无论是打击、返技还是投技。因为招式的整体距离都偏短，所以遇到在距离上有优势的牵制型对手时会较为吃力。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP2K	11-13-24	上P-中P-下K	22	-9
4PPKK	15-16-20-23	中P-上P-中K-下K	7	-9
长按3方向P	13	中P	20	-13
3PPP	12-16-16	中P-上P-中P	22	-10
仆步构中6P	12	中P	12	-11



▲避上段性能优秀的中段技蹲3P，本作中的后续派生非常强力。

海莲娜在近战中主要以PP来试探对手，两段判定被防后以接下来的PPP（中段）和PP2K（下段）进行简单的二择。PP命中后可以考虑用PP4K来将对手挑空打连段。长按3方向P的避上段性能非常优秀，长按3方向PP可以直接将对手挑空，如果第一段判定被防，那么就改用长按3方向P4P来减少被防后的硬直，此招被防-4，不会受到对手的确反。4PPKK也是立回时的常用招式，第一段判定有避上段性能，第三段的中K判定会将对手打成眩晕，4PP8K同样可以使对方陷入眩晕状态，主要在对手有意识用返技来对付4PPKK中的第三段中K时使用。2KK和1PPK都是不错的下段骚扰技，而对付侧移的对手则可以使用6PP、3PPP和前面提到的1PPK。部分招式后会自动进入仆步构，构中除了对上段技免疫外，输入22后还能避开绝大部分的中段攻击，仆步中主要以12帧发生的6P和它的后续派生招式6PPK来牵制对手，构中6K、P+K和66P则用来将对手打成眩晕或浮空状态。优势帧进入仆步后害怕被继续压制的对手一般会选择返技来应对，此时就可以用构中的T来应对了，后续的连段要熟练掌握。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	14	中P	28	-9
66K2	24	下K	23	-9
长按3方向P4P	13-16-4-6	中P x 4	20-10-10-12	-4
背向66K2	18	下K	23	0
仆2K2	19	下K	22	-10

海莲娜在中远距离缺乏有效的牵制技，因此一有机会就要以为数不多的突进技将距离控制在近身范围内。6P+K是基本的中距离牵制技，被防时只有5帧的劣势，不过由于距离偏短，使用时最好辅以前冲来增加距离。前作中非常活跃的66P在本作中也有不错的表现，如果距离太近被防会出现9帧的确反，因此我们需要将距离控制在66P尖端触碰到对手的范围内，籍此来将劣势降为-7帧，对上非投技型的角色时不会受到确反。66KPP是移动距离非常远的下段起始突进技，初段判定的途中附带跳跃属性且可以输入2方向来直接进入仆步构，第二段判定能打出会心。中距离时最为可靠的招式是在近战时同样活跃的长按3方向P，出招时的大踏步令该招的有效距离非常远，性能可以参考上一部分。单发的上段技H+K可偶尔一用，追向且崩防加7帧都是它的优点。如果中距离时处于背向状态，可以用距离很远的下段66K，招式结束时同样可以输入2方向来入仆步构。背向的6P+K与长按3方向P4P的性能相似，不过前者在出招时就附带跳跃属性，所以可以对对手的OH技免疫。假如只使用上述的几招，有可能会被对手抓习惯，因此还可以直接在中距离进入仆步构，然后利用构中对上段技免疫的性能直接突入到对手的面前，或者在原地使用22（低膝）来躲开对手的突进中段技，然后对处于硬直状态中的对手进行确反，除此之外还可以用构中2K来骚扰对手。


▲带有跳跃属性的突进连携66KPP，可以延迟输入的派生有效地限制了对手的行动。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	长按3方向P→236PKP	长按3方向P→236PKP	长按3方向P→3P4P
CH/HC	长按3方向P→4PPP	长按3方向P→4PPP	长按3方向P→236PKP
NH	7K→背4PP2PPK	7K→背P+K	7K→背6P
CH	7K→背4PP→背4PPP	7K→背4K→背4PP2PPK	7K→背4PP2PPK
HC	7K→背4P+K→背4K→背4PPP	7K→背4K→背4PP2PPK	7K→背4PP2PPK
NH	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→6P4PP
CH	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→长按3方向P4P
HC	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→236PKP	8K仆步→4PK→长按3方向P4P
NH	P+K→长按3方向P4P	P+K→长按3方向P4P	P+K→2P
CH	P+K→236PKP	P+K→236PKP	P+K→长按3方向P4P
HC	P+K→236PKP	P+K→236PKP	P+K→236PKP
NH/CH/HC	仆中T→4PPK→8PP2P	仆中T→4PPK→8PP2P	仆中T→4PPK→9K

与海莲娜对战时的要点

被海莲娜压制的时候，虽然她的招式并不快，但当中不乏丰富的中下段派生，熟悉她的派生并防住中下段的招式是基本中的基本。首先要懂得处理她在部分连携结束时以下段K系进入仆步构的套路，比如最常见的PP2K，如果被最后的下段命中，那么将面临劣势帧下被海莲娜进入仆步构展开多择的窘况，因此尽量做到目押然后防住。中距离或者在压制时要注意她的长按3方向P，此招的突进距离和回避上段的性能都相当优秀，因为她的出招速度不算太快，所以多用中段技来立回是相当稳妥的。除了中下段的连携外，海莲娜的主要进攻方式就是利用仆步构中的招式来实现破防了，这也是为什么前面说多用中段立回的原因之一，仆步本身对上段免疫，还有可以躲过大部分中段技的特殊行动，为此我们需要作出相应的对策来避免陷入被动的局面。首先当她在劣势入仆步时我们一定要及时反应过来然后用蹲投进行截击，基本上只要防住她派生进入仆步的招式即可取得帧数的优势。其次在压制时可以利用一些延迟派生的套路来对策她以低身位来避中段的特殊行动，如此一来本身攻击力就不高的海莲娜就很难有所作为。


■防住海莲娜的常用入构套路PP2K后立即用蹲投确反吧。

心

角色概述

万能型打击系角色，可以说心是最标准的打击系角色。其进攻手段近乎完美，无论速度、破绽、威力或者性能都是非常优秀的。各种华丽又标准的浮空连段也让使用者完全不用担心输出方面的问题。新加入的两种架构让攻击节奏变得更加难以判断。优秀的突进能力随时都会让对手的防御崩溃。缺点恐怕还是体重太轻以及以会心属性的招式令对手进入晕眩状态的时间较短，较难带入CB的套路。另外中段和上段无最速攻击，要抢招只能在中距离，近身后全靠33P+K和2H+K拼招了。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP6P	10-11-19	上P-上P-中P	24	-7
PPT	10-11-16	上P-上P-上段投	0	+15
PKP	10-16-22	上P-中K-中P	24	-10
PK2P	10-16-23	上P-中K-下P	15	-10
PK4K	10-16-18	上P-中K-中K	28	-5

P以及PP起始的连携派生套路是心在近战时的基本压制手段。最常用的PP6P和PPT形成的中段/投技二择，其中PPT就算没能成功投到对手，也能迅速派生出后续的招式来弥补投技落空的空隙。如果对手猜到我们要用PPT，那么极有可能在投技发生的瞬间被对手的打击系抢断打出Hi Counter，为了避免这种大不利的局面，可以适当地用PP6P或PP2K来给对手施压，这两种套路都可以延迟输入，加上投技，它们是PP后简单有效的三种进攻套路。用P压制住对手后，可以用PK和投技实现打投二择，PK打出CH时可以继续用后续的PKP派生和投技来打投二择。假如PK被防，可以进一步地用PK2P和PK4K来限制对手的行动。PK2P命中后我方处于微有利的状态，之后可以继续进攻。PK4K被防后心会背对对手，不过不会受到确反，也是可以放心使用的招式之一。优势帧时可以用6K或6P来试探对手，想取得大回报的话就用6KP或6PPP，这两招就算通常命中也能让对手陷入眩晕状态。



▶PK4K被防后没有确反，被对手防住后可以最速后退拉开距离来躲开对手的打击技和投技。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	14	中P	24	-4
33P	18	中P	28	-10
33PP	18-22	中P-中P	24	-7
33PT	18-16	中P-上段投	0	+15
侧移P	34	中P	28	-10

近战不吃亏的心在中远距离的立回中相比起其他角色而言也有着很大的优势，不过因为实用的招式基本上全都是中段的P系，而且没有追向性能，所以使用起来还是有一定风险的。因此不要肆无忌惮地滥用强招以免被对手抓习惯是使用心时需要注意的。中远距离时的66P有着拔群的性能，距离远、被防后的劣势小，积极地使用可以给对手施压，被防后可以立即后退或者进行其他的行动，如此一来可以有效地减少对手在防住66P后的选择。因为招式本身的发生还算快，在对手试探性的招式挥空后用来确反也有不错的效果。除了66P外，攻击距离同样较远的33P，其性能可以说是有过之而无不及，光是33PP的中段派生和33PT的投技派生就能让防住33P的对手疲于奔命，最速派生33PT时对手无法像回避PPT的投技一样以蹲下来躲过，只能老实地防中段然后要看着被无法拆解的33PT加帧。就算不用33PP和33PT的派生，单发的33P也足够强劲，命中时直接将对手打成眩晕状态，对手立即恢复也会有极大的帧数劣势。和PPT不同的是，如果33PT的打击判定命中对手，那么投技会挥空，不过由于对手还处于被33P命中后的眩晕状态，所以就算投技挥空，之后我方还是可以在帧数优势上继续进攻。顺带一提，侧移P除了发生较慢外，其余的性能和派生都与33P一致。



▲33P的发生虽然不快，但可以派生出后续的中段以及不可躲避的投技，命中时也能将对手打至眩晕。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	4P+K→9P→9P→P2KP	4P+K→6KP→P2KP	4P+K→9P→P2KP
CH	4P+K→9P→6KP→P2KP	4P+K→9P→6KP→P2KP	4P+K→6KP→P2KP
HC	4P+K→P+K→9P→9P→P2KP	4P+K→P+K→9P→9P→P2KP	4P+K→6KP→P2KP
NH	2P+K→背2PP	2P+K→背PP	2P+K→背PP
CH	2P+K→背P6P6P	2P+K→背P6P6P	2P+K→背PP
HC	2P+K→背P6P→P2KP	2P+K→背P6P→P2KP	2P+K→背P6P→2KP
NH	33P+K→9P→P2KP	33P+K→9P→P2KP	33P+K→4PPPP
CH	33P+K→6KP→2KP	33P+K→6KP→2KP	33P+K→9P→P2KP
HC	33P+K→9P→6KP→2KP	33P+K→9P→9P→P2KP	33P+K→9P→P2KP
NH	46P→9P→P2KP	46P→9P→P2KP	46P→9P→P2KP
CH	46P→6KP→2KP	46P→6KP→2KP	46P→9P→P2KP
HC	46P→9P→6KP→2KP	46P→6KP→P2KP	46P→9P→P2KP
NH	7K→背P6P→P2KP	7K→背P6P→P2KP	7K→背P6P6P
CH	7K→背P6P→9P→2KP	7K→背P6P→9P→2KP	7K→背P6P→P2KP
HC	7K→背P6P→9P→P2KP	7K→背P6P→9P→2KP	7K→背P6P→P2KP

与心对战时的要点

心无论在中远距离的牵制以及近身时的压制上都有着先天的优势，任何角色遇到她时基本都占不了任何的便宜。主力招式大部分为中段P系可以说是她为数不多的弱点里最为明显的一个，此外挑空技的发生不快、打击连携被防后可以用指令投确反也是对付她时的突破口。中远距离时她的主力打击技66P和33P无论在距离和发生上都非常强势，硬碰硬基本只有输的份儿，假如想以对中段的返技来转守为攻、又或者是通过侧移来躲开66P和33P，没准会因为选择太单一而被心反过来利用，因此比较稳妥的对策是将距离控制到这两招的尖端刚好挥空的范围，等她的招式挥空后再立即上前用发生快的招式将其压制住。近战时如果没能取得先手，那么要集中精力来准备使用返技，心的主力中段技有着收招硬直较长的小瑕疵，所以就算被她的招式命中，假如我们能从眩晕中最速恢复，那么可以有效避免被她的挑空技浮空。同样意识到这一点的心可能会转而用P系继续压制，此时就要做好用返技来截断她的后续派生的准备。其他需要注意的是心的打击连携如果不是全数使用，那么就算防住了途中的招式也基本上没有确反，所以适当地侧移也是令对手无法随心所欲出招的对策之一。



▲防住心的PP6P和6P6P后，游戏中的大部分角色都无法确投，因此必须用返技来应对。

海曼

角色概述

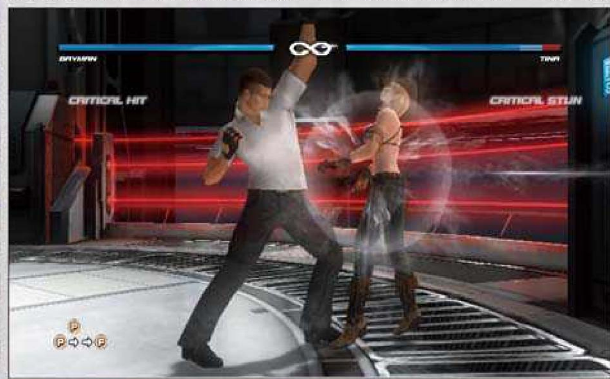
力量型返技系角色。海曼是OH的达人，精通各种各样的OH关节技，连背对对手也有OH。同时也有各种非常下血的专家返。在本作里他的浮空技也得到了加强，虽然比不上打击系的角色，但已经足够威胁对手。而且本身是重量级选手，就算被对手挑空也不会太高的伤害。他增加了适合用来作为确反技的7帧投技。不过缺点仍旧是没有用来反击大破绽的10帧投技，加上起手速度相对较慢，对战时基本都处于被动状态，需要在被动中寻找一击必杀对手的机会。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P6P	11-11	上P-中P	18	-8
6P	14	中P	18	-14
6PK	14-18	中P-中K	28	-9
PK	11-12	上P-上K	28	-11
6K	14	中K	20	-8

海曼的打击技在发生上并不占优势，因此近战时需要先防住对手的非加帧招式，然后才能将进攻权夺过来。优势帧下先用P压制住对手，然后再用后续的P6P、P6PP以及命中后会强制对手背对自己的P6PK来给予对方压力，尤其是当对手已经陷入眩晕状态，此时我们可以用P6PP、P6PK和投技来进行三择。当然套路不宜太固定，除了三择外也可以用其他招式来增加变化，比如距离优秀的PK，第一段判定摸到CH后第二段判定可以形成连续命中，之后可以利用派生的PKK和投技择对手，因为P的发生速度较快，抢招时很容易得手，因此优势时不妨多用。此外6P的派生也非常强力，其中应优先选择CH命中时回报较大的6PK，如果对手开始有所警戒，那么就用6PP招呼对方。6PP后可以用6PPP（浮空上段）和6PPK（强制对手倒地的中段）来择对手。因为6PPK的伤害高，所以对手一般不敢乱蹲而选择老实防御6PPP，这时候就可以考虑用投技来破防了。注意海曼的大部分套路都是P系起手，所以偶尔需要用6K来惩戒一下对手的返技。



▲P6P及其后续的派生是近战的主力牵制技，P被防后也可以不派生直接用OH或投技来破防。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	15	中K	27	-9
46P	24	中P	35	-3
66K	25	下K	25	-16
8PP	17-22	中P-中P	24	-12
8PT	17-35	中P-上段OH	30	–

海曼在中远距离的表现还算过得去，既有牵制/试探对手，又有用来确反对手挥空和突进性能不错的招式。比较活跃的主力牵制技是3K，该招的性能和大众的3K差不多，距离上也没有太大的优势，而且被防时会有较大的劣势，因此使用时需要在其他招式的配合下才能降低被确反的风险。46P的发生虽然慢了些，但它的有效距离是海曼所有招式里边最远的，不仅有追向性能，被防时的劣势也非常小，用来牵制或打对手的侧移非常可靠。当对手开始畏惧46P的距离而采取主动靠近的立回方式时，66K便可以杀对手一个措手不及，此招的发生同样不快，但优点是招式本身是动作较为隐蔽的下段滑铲，通常命中时就能打出会心。当对手的招式挥空时8PP是不错的确反技，第一段判定通常命中时可以确定追击第二段判定将对手挑空（必须最速输入第二段判定），之后可以衔接连段。顺带一提，假如8P是以CH命中对手，那么最速的8PP会被对手恢复过来然后用返技反击，因此要确认命中状况然后再用8PP的延迟派生或者8PT来对付使用返技的对手。



▲46P的有效距离几乎横跨整个画面。

挑空技&体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T
CH	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T	起身K→3K→2T
HC	起身K→3K3P+KT	起身K→3K3P+KT	起身K→3K3P+KT
NH	33P→3K→2T	33P→3K→2T	33P→3K→2T
CH	33P→3K3P+KT	33P→3K3P+KT	33P→3K→2T
HC	33P→3K3P+KT	33P→3K3P+KT	33P→3K3P+KT
NH	236P→3K3P+KT	236P→3K3P+KT	236P→3K→2T
CH	236P→前冲3K3P+KT	236P→前冲3K3P+KT	236P→3K3P+KT
HC	236P→4P6K→3K→2T	236P→前冲3K3P+KT	236P→3K3P+KT
NH	7K→（按H转身，后同）3K→2T	7K→转身3K→2T	7K→背PPP
CH	7K→转身3K3P+KT	7K→转身3K→2T	7K→转身3K→2T
HC	7K→转身3K3P+KT	7K→转身3K3P+KT	7K→转身3K→2T
NH	9K→3K→2T	–	–
CH	9K→3K→2T	9K→3K→2T	9K→6PK
HC	9K→3K→2T	9K→3K→2T	9K→3K→2T

与海曼对战时的要点

海曼有着多种防御性能优秀的招式，没有对策的胡乱进攻很容易自投罗网。首先在中远距离时要防备他的46P和66K，进攻时也要提防他的3H，偶尔可以大胆前冲然后用投技来对付他的3H。近距离的攻防虽然不是海曼的强项，但他最为烦人的地方也正是在近距离，原因是为了警戒他的3H，我方不能随便用中段技，另外他的侧移P和2/8P+K也是转守为攻的利器。可以同时对策这三种情况的招式并不多，其中几乎所有角色都共通的P6P是不错的选择，偶尔也要用P→投技的配招来避免陷入单一的套路。他的下段技并不强力，基本上不会有太多来自下段的压力，所以主要的精力还是用来应付他的强力中段技，他的侧移P和起身P可以用对下段或中段的OH技来化解，不仅如此，下段OH还能顺带对策他的2/8P+K。因为对上段的OH技会被他的2/8P+K躲过，不想冒着风险被打出Hi Counter的话就少用为妙。

▼侧移P的发生快性能也不错，防住后要立即用9帧以下的投技确反。



克丽丝蒂

角色概述

速度型打击系角色，前作中克丽丝蒂除了小招外便再没有其它的优点，使用起来比较尴尬。本作中对应三个段位都有最速攻击，各种变化也一应俱全，将对手挑空后的连段伤害也在游戏中名列前茅，而调整后的蛇形步（简称“蛇”）更是让蛇女变得灵动自如，宛如游走在丛林里的毒蛇。对战中如果能掌握进攻的主动权可以将对手打得毫无还手之力，相对的，在实力上升的同时她的操作难度也在一定程度上提高了，大量的操作以及手法练习必不可少。她的投技和返技性能还是一如既往地在游戏中垫底，因此对战中一定不要给予对手进攻的机会，此外苦练高伤连续技是蛇拳使用者们的必须面对的课题。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP2KP	9-8-16-17	上P-上P-下K-下P	14	-12
6PPPP	11-13-16-21	中P-中P-中P-中P	25	-13
1K	32	下K	9	-15
H+KKK	14-20-27	中K-上K-中K	23	-7
4T	10	上段投	25	+4

克丽丝蒂的近战立回围绕着全角色中最快的P和6P展开，6K虽是13帧发生但也不容忽视。PPP和PP2K可以形成简单的中下段二择，PP2KP通常命中后会2至7帧的优势，PPP和PP2K的后续派生连携都可以延迟输入来对付乱动的对手以取得回报。6PPPP是连续的四个中段P，最速输入的话前面两段判定是连段，后面的两段判定也都可以延迟输入，不过由于缺乏变化，不建议频繁使用。PPPP和6PP后都可以顺势进入蛇形步的构，构中的下段技2K可以有效地骚扰对手，如果对手开始防下段，那么就用单发伤害高达40的构中6P+K（中段）来吹飞对手，就算被防也只会出现5帧的不利，不会受到对手的确反。另外蛇形步中的P和K都可以将对手打成眩晕状态。对付侧移的对手可以用H+K、66P或1P，H+KKK的连携可以强制对手弹地，单发时被防后-6帧，还算安全。以1P来封侧移时建议用1PK的连携，摸到CH后可以直接将对手浮空，非CH命中也能让对手眩晕。4T的伤害不高，但胜在动作结束后会有4帧的优势，之后可以继续以高速的攻势击溃对手。



▲PP2K是用来骚扰对手的下段技，该招能通过2H+K的指令直接使出。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6PPPP	11-13-16-21	中P×4	25	-13
4K	14	中K	24	-8
46P	20	上P	32	-7
蛇6P	28	中P	20	-13
蛇44K	66	下K	30	-17

中距离时6P同样值得信赖，以此距离优秀的招式来牵制对手能顺势突进到擅长的近距离，第二段判定后进入蛇形步依旧是迷惑对手的最佳选择。如果想用K系的招式来避免过多地使用中段P，需要用发生为14帧的4K来取代性能略为逊色的3K，CH命中时可以将对手打成眩晕状态，虽然4K后可以派生出后续的招式，但一上一下的段位并不能给对手造成太大的威胁，因此只能偶尔为之。下段的2H+KP和1PK都是距离较远的招式，不仅可以骚扰对手还可以摸摸奖。单发的46P距离优秀，伤害可观，被防时-7帧的破绽不算太大。除了一般的招式外，利用蛇形步来靠近对手也是强力的选择之一，因为蛇形步的动作中同时具有侧移和向前移动的性能，移动途中可以使用P或1K来作为突进技，而蛇形步中的单发技6P+K被防时只有5帧劣势，就算面对投技型的角色也不会受到通常投以外的确反，伤害高达40，同样是不可多得的好招。蛇形步中的招式除了可以应对中距离的立回外，远距离时也有着不错的表现，比如通常命中就能打出会心的6P以及发生较慢但附带崩防后+4帧的4P，后者的有效距离足以在对手的射程外使用。最后是用来偷袭的蛇形步中44K，招式的整体发生比较慢，但突进性能优秀。除此之外还可以用3P+KT的移动投来给对手一个惊喜。



◀作为单发技而言，46P被防-7帧是属于破绽相对较小的招式。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	8K→PKK2/8P+KPP	8K→PKK2/8P+KPP	8K→PKKK
CH	8K→6K→PKKK	8K→2PP→PKK2K	8K→PKK2/8P+KPP
HC	8K→PKK2/8P+KPKP	8K→PKK2/8P+KPKP	8K→PKK2/8P+KPP
NH	33P→PKK2/8P+KPP	33P→PKK2/8P+KPP	33P→PKKK
CH	33P→PKK2/8P+KPKP	33P→PKK2/8P+KPKP	33P→PKK2/8P+KPP
HC	33P→6K→PKK2/8P+KP	33P→PKK2/8P+KPKP	33P→PKK2/8P+KPKP
NH	蛇P→2PP→PKK2K	蛇P→PKK2/8P+KPP	蛇P→PKKK
CH	蛇P→6K→PKKK	蛇P→2PP→PKK2K	蛇P→PKKK
HC	蛇P→PKK2/8P+KPKP	蛇P→PKK2/8P+KPKP	蛇P→PKK2/8P+KPP
NH	4H+K→背P+K→6K4K	4H+K→背P+K→6K4K	4H+K→背P+K
CH	4H+K→背P+K→PKKK	4H+K→背P+K→PKKK	4H+K→背P+K→6K4K
HC	4H+K→背P+K→H+KK→6K4K	4H+K→背P+K→KK2/8P+KPP	4H+K→背P+K→PKK2K
NH	1PK→2PP→PKK2K	1PK→PKK2/8P+KPP	1PK→PKKK
CH	1PK→2PP→PKK2K	1PK→2PP→PKK2K	1PK→PKK2/8P+KPP
HC	1PK→PKK2/8P+KPKP	1PK→PKK2/8P+KPKP	1PK→PKK2/8P+KPP

与克丽丝蒂对战时的要点

克丽丝蒂有着游戏中最快的P以及后续的连携，其余招式的发生速度也名列前茅，其中最为棘手的便是9帧发生的P和11帧发生的6P，尽管6P后的派生只有中段P系，但P后的连携却异常强力，不仅速度快、命中时附带会心、而且还有令人防不胜防的多择破防套路，对战时很容易因为她的高速攻击而疲于奔命。和她对战时先要摆正心态，近距离的P和6P虽然很快，但只要成功防住它们的派生就可以用10～12帧的指令投来确反，前提是要小心她的延迟派生。此外她的打击技基本不带有追向性，所以侧移也是不错的对策。中距离时她有很大的几率利用6P来牵制，返技型角色如海曼、丽凤可以利用专家返来相对轻松地化解掉6P，不过也要小心她那12帧发生伤害高达50的指令投。对付她的蛇形步，可以用下段OH，没有下段OH的角色则依靠具有追向性能的中下段技来限制她的行动。



■6P后的打击派生连携只有中段P系，看准时机用返技来应对吧。

里格

角色概述

架构型打击系角色。里格的速度并不如同样以腿技为主的莎菈，但威力高是他的优势所在。使用思路类似于以前的角色Ein（失忆的疾风），有简单方便的浮空技8K和33K，要玩得有内涵也可以多开发出架构（足构）里丰富的中下段变化。他的缺点非常明显，因为主要K系招式作为进攻的手段，所以当遇到有强力K系返技的角色时会较为郁闷，被迫放弃擅长的K系进攻而将P系作为牵制的主力，好在P系的性能还算过得去。另外在构中处于无防备状态且无法侧移也是他的一大弱点。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6K	13	中K	15	-9
6KK	13-13	中K-中K	18	-14
6P	14	中P	18	-12
6PK	14-15	中P-中K	16	-13
6P+K后最速P以及部分招式后进入足构时最速P	6	中P	16	-5

近战时因为招式的整体发生并不快，所以基本的立回思路是先防住对手的招式后再用丰富的（足构）连携派生来将对手带入自己的战斗节奏，另外要注意的是不少招式被防后都有确反，需谨慎使用。6K是近距离时的主力牵制技，它是里格所有中段技里发生最快的，6KK4可以顺势进入足构，部分招式如PP4、6KK4，在输入完4的指令后需要经过一段动作才能进入足构，我们将这段动作称为“旋身”。6P的发生虽然不及6K，但命中对手后的优势帧较6K大，如果对手拥有优秀的对K系中段返技，那么就是6P发挥作用的时候了。6PP和6PK虽然在命中后会有较大的优势，但被防时的劣势也非常大，可以说是一把双刃剑，不可过分依赖。PP是压制对手时的常用起手技，后续可以派生出丰富的中下段技，其中比较实用的是PPK后的PPK6K中段派生以及PPK2K的下段派生。此外也可以选择PP2KK的中段挑空派生或被防后以2帧优势进入足构的PPKK来打乱对手的防御节奏。PP4和6KK4之后都会进入旋身，尤其是6KK4的用途非常广泛，被防后可以使用旋身K来对付乱动的对手，但要注意就算旋身K命中对手后顶多只处于平帧的状态，此时可以选择用旋身P。如果对手不敢乱动，可以考虑用旋身2K稍微骚扰一下。



◀PP是里格在近战时的主力连携，之后可以派生出对应上中下段的招式。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	14	中P	22	-8
66K	19	中K	25	-12
P+K	20	中P	24	-8
P+KK	20-16	中P-中K	20	-10
236K	28	上K	55	+10

里格有着不少的单发中距离招式，有效距离中规中矩，但是被防后基本都会受到对手的投技确反，所以主要在对手的招式挥空作为确反技使用或用招式的尖端来试探对手以减少被防时的劣势。比较推荐的招式是66P，距离和发生都比较优秀，缺点如上所述，如果不控制好距离用尖端部分来触碰对手，那么被防后会被对手确投。除了66P外，66K也是候补招式之一，虽然发生较慢但胜在距离远而且CH命中后的回报相当大，加上被防时会将对手推开一段距离，所以也不容易受到较大伤害的确反，非常适合与66P混合使用。P+K本身是会心炸裂技，因为距离远所以也可以作为中距离时试探对手的选择之一，而且可以（延迟）派生出P+KK，就算对手防住P+K也不敢轻举妄动。6KK不仅在近距离时非常活跃，在中距离的立回中也是不可多得的好招，就算招式挥空也可以顺势用旋身K来牵制对手。最后说一下236K，此招适合作为奇袭技来使用，崩防后可以在10帧的优势下进入足构，然后再以足构中的3K来展开新一轮的攻势。



▶作为会心炸裂技而言，拥有后续派生的P+K使得里格在中距离的立回更加丰富。

挑空技&体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	9K→足构4KK→KK6K	9K→足构4KK→KK6K	9K→足构4KK→KK6K
CH	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→KK6K
HC	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→6H+KK	9K→足构4KK→KK6K
NH	8K→PP4→KK4K	8K→PP4→KK4K	8K→PP4→KK4K
CH	8K→KKP→8KK	8K→KK4→KK4K	8K→PP4→KK4K
HC	8K→KKP→8KK	8K→KKP→8KK	8K→6KK4→KK4K
NH	33K→8KK	33K→8KK	33K→8KK
CH	33K→4KK→足构6H+KK	33K→KKP→8KK	33K→KKP→8KK
HC	33K→4KK→足构6H+KK	33K→4KK→足构6H+KK	33K→KKP→8KK
NH	2KK→KKP→8KK	2KK→KKP→8KK	2KK→KK4→KK4K
CH	2KK→4KK→足构6H+KK	2KK→KKP→8KK	2KK→KKP→8KK
HC	2KK→4KK→足构6H+KK	2KK→4KK→足构6H+KK	2KK→KKP→8KK
NH	足构8K→6KK4→KK4K	足构8K→6KK4→KK4K	足构8K→6KK4→KK4K
CH	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK
HC	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK	足构8K→KKP→8KK

与里格对战时的要点

里格的基本招式就性能而言只属于游戏里中游的级别，因此只要做好个别招式以及足构中的对策，对战时就不会受到太多的威胁。近战时他多会以6P、6PK以及6PP来牵制，只要防住这几招就能用指令投进行确反，推荐用发生在12帧以下的投技，每次都能确投会有效地限制里格在近距离时的行动。防住6KK后要注意对手可能会顺势进入足构并利用旋身时的K来打我方的乱动，我们只要及时反应过来并以最快发生的招式比如P将其打断即可，如此一来可有效避免被他带入足构起攻的局势。PP后的PPK以及PP2K的派生都可以通过侧移来躲开。接着来说说足构的对策，当里格优势进足构时，我们不宜抢招，因为相比起乱动，还不如静观其变来得安全，大不了就被他的足构中T投一下，这个投技的伤害很低，而且投技结束后他丝毫占不了帧数上的优势，如果有13帧以下下段技的角色，可以直接出招来对策他接下来的行动。另外只要防住他在足构中的招式，或者被他一些不加帧的招式命中，之后也同样可以用快速的下段技来截击他，唯一需要注意的是他的足构中8K出招时附带跳跃属性，因此不要每次都用下段技来抢断，偶尔也要用发生快的上段或中段来警告一下对手。



■使用下段截断里格时要做好被足构8K打出CH的觉悟。

李强

角色概述

速度与力量并重的打击系角色。他在本作拥有了一个新构“龙舞”，别小看这个变化不多的构，构里面包含了最速的9帧上段P、10帧的中段P以及11帧的中段K，这是让其他角色望尘莫及的极限抢帧速度。中距离有66K和236K的威胁，使得对手不得不像螃蟹一样不断横移来避免被这两招突袭，否则随时可能会有被吹飞到墙壁上引发更大伤害的危机。拥有其他打击系角色所没有的OH令他的压制变得更加顺畅。说到缺点，李强碰上回避能力优秀的角色时可能会比较吃力，尤其是自身缺乏有效的对蹲状态的招式，所幸他基本上没有特殊操作，较容易上手的特性对新手来说非常友好。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	10	上P	10	-1
P6P	10-10	上P-上P	19	-11
P2PP	10-16-13	上P-中P-中P	20	-8
6P	11	中P	18	-12
236K	25	强上K	55	-

李强在近战中主要依靠发生优秀的10帧P和11帧6P来组织攻势，P起始的P6P不仅能在通常命中下形成连段，第二段判定还附带追向性能，虽然P6P后还能继续派生，但一般只用P6P来压制对手。6P后的选择很多，6PP可以作为对手在眩晕状态中用来累积临界数值的中继技；6PK被防后的硬直较小，可以适当地减轻6PP被返技对策的风险；6P4进入龙舞构打乱对手的防御节奏，然后在对手反应过来打算抢招时以构中发生速度快的P来截击对手；6P2K来防止对手的侧移或择下段。其中6PP的泛用性最广，但要注意被防时会有7帧的破绽，过于依赖容易被对手的7帧投确反，因此要与6PK混合使用，又或者只出6P，然后再用投技来抓对手一个措手不及。另外6PP的第二段动作和P2PP的第三段动作是一样的，两者都可以延迟输入，它们都是近战时的主力压制招式。除了打击技外，7帧发生的6T和66TT也是不错的进攻手段，前者在对手靠近版边时命中会自动改变动作，李强可以顺势进入龙舞构来接上下血的连段，条件允许的话一定要多加利用。尽管236K是上段技，但贴身时偶尔一用会有奇效，近距离得手可以一口气夺走对手80以上的体力。



▲P6P在通常状态命中时就是连段，之后对手还会出现短暂的眩晕，建议多将两段判定都使出来。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	14	中K	22	-9
3K4K	14-18	中K-中K	25	-17
7K	14	上K	24	-15
2H+K	24	下K	25	-18
66T	19	上段OH	20	-

中距离时李强主要通过牵制技在限制对手行动的同时寻找贴近对手的机会，简单来说就是伺机使用66T来打破的对方的防守，当然想降低风险并提高命中率的话就必须事先做一些铺垫。其中最常用的牵制技是3K以及后续的派生3K4K，中距离时不妨多加利用直到对手开始用对应段位的返技来对策时再降低使用的次数。除了3K外，拥有浮空性能的7K适合在离对手稍微近一些的位置使用，7K的判定非常优秀，利用它的尖端判定来先置出招往往能将突进的对手打出CH，随后接上后续连段，伤害可观，CH时可以接9P→6K46K，惟一需要注意的是它是上段技，遇到一些带有避上段突进属性技的对手时要谨慎使用。利用上述的打击技将对手的行动封住后，接下来就可以让核心的66T出场了，出招时建议以（6长按6方向T）的方式输入，这样做的好处是可以延长它的有效距离，66T成功命中后，可以用66K进行简单的追击，如果距离版边比较近，还可以用伤害更高的236P将对手吹飞，如此一来会有很大的几率将对手打上墙壁或者掉落到悬崖里追加伤害。



▲距离以及发生都非常优秀的3K，后续还有3K4K的派生套路，牵制性能极强。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	7K→PPP6P	7K→P2K	7K→P2K
CH	7K→PP6P→6K46K	7K→PP6P→6PK	7K→PPP6P
HC	7K→PP6P→P2PK	7K→PP6P→P6PK	7K→PPPK
NH	33P→背向P+K	33P→背向2K	33P→背向2K
CH	33P→背向PP6P→P2PK	33P→背向PP6P→P6PK	33P→背向P+K
HC	33P→背向PP6P→PPPK	33P→背向PP6P→PPP6P	33P→背向PPPK
NH	9K→P2PK	9K→P2PK	9K→P6PK
CH	9K→PP6P→6K46K	9K→PP6P→P6PK	9K→P2PK
HC	9K→PP6P→PPP6P	9K→PP6P→P6PK	9K→PPP6P
HC	3P→PP6P	3P→P2PK	3P→P2PK
HC	龙舞K→9P→6K46K	龙舞K→9P→6K46K	龙舞K→P2PK

注：2P+K2的构简称为“龙舞”

与李强对战时的要点

李强的主力技都有着强悍的性能，不过在强悍的同时也存在明显的弱点，那就是被防后的确反较大。首当其冲的就是他的3P、6PP以及P2P6P，防住最后一段判定后他会出现8帧的确反，我们只需用7帧发生的指令投确反即可，如果每次都能确反成功，那就可以大大地限制李强在近战时的行动。此时对手可能会减少上述招式的使用次数，转而用如侧移中P等招式来进攻，防住后虽然没有确反，但我们可以借助这轻微的优势转守为攻，此外如果已经猜到他要使出侧移中P，那么可以用7或12帧的指令投以及其他带有追尾性能的招式来封他的侧移，进一步地限制他的行动。如果不幸被他的P6P命中进入短暂的眩晕，一定要立即转动方向并长按防御键来快速脱离眩晕状态，如此一来李强无法以P、6P或6K来追加眩晕值，反之如果没有恢复过来被6P系的招式追击，那么会陷入非常不利的状态。最后，他的强力OH 66T是可以蹲下躲开的，如果猜到对手要用此招破防的话，蹲下躲开后用下段投进行Hi Counter确反吧。



▲防住这个动作后不要犹豫，直接用7帧发生的指令投确反吧。

绫音

角色概述

范围型打击系角色。绫音的打击技在游戏里的范围是最大的，在中距离时占有绝对的优势，此外她的整体攻速较快，身位变化也十分丰富。虽然整体速度略逊于（假想情敌）霞，但灵活性绝对是首屈一指无人能及的。性能优秀的招式大多在背向对手的时候才能使用，这也就让绫的缺点突显出来，那就是容易被从对手从无法及时防御的背面袭击，加上自身的体重十分轻，被对方从背后挑空的高度也格外的高，被对手一套连段打下来会损失大量的体力。没有OH、投技威力低下、较难诱发CB都是她的劣势。幸好自身的攻击力和招式密度、连贯性都不错，如果驾驭得好，能一口气将对手带走。因此用绫音时更像是一场与对手之间的豪赌。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6P	13	中P	22	-10
2P	12	下P	5	-4
6K	13	中K	20	-9
1P	15	下P	18	-10
64T	12	上段投	0	+16

P、6P、2P、6K是绫音的近战主轴。10帧发生的P在游戏中属于较快的级别，它的后续连携派生是压制的强力手段，因为P后自身会处于背对对手的状态，导致她无法像其他角色一样以常规的P→P、P→6P套路来压制对手，因此使用P时基本不考虑单发。6P摸到CH后对手会陷入眩晕状态，如果想直接取得回报的话建议用6PP，当对手背后靠近版边时则优先使用6PK来将对手打上墙，接着以PPPK的完整连段来输出伤害。值得一提的是6P本身有避上段的性能，非常适合来对策对手的上段P系，可以说是近战时的核心中段技。假如对手有对付中段P系的专家返技，那么可以改用发生还算过得去的6K，后续派生有6K2K，命中后对手眩晕，不过需要注意的是6K后只能派生上段的6KK或下段的6K2K，使用频率太高的话容易被对手完美对策。绫音的2P是全角色里发生最快的，动作途中处于蹲姿，适合用来打断对手固定连携中的上段部分。同为下段蹲姿的1P发生稍慢于2P，但有追向性能可封对手侧移。如果对手的防守很好，那么就不得不用投技来实现破防，通常投技的威力偏弱是绫音的一大弱点，因此需要用指令投64T来取得回报，虽然发生偏慢（12帧），但之后可以接上稳定的完整连段。



▲1P是附带追向性能的下段技，单发时的动作附带避上段的性能，后续还有上下段的派生。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
11	1	特殊移动	–	–
7P/背向9	1	特殊移动	–	–
3P	15	中P	20	-14
3H+K	19	中K	28	0
33P	20	下P	18	-8

时刻与对手保持一定的距离是绫音在对战时的基本立回思路，她的后退发生在游戏中属于较快的级别，适合用来拉开距离。特殊移动技11的整体动作需要24帧来完成，收招硬直较小，就算被对手某些小招摸到，也可以配合后退来使用。注意7P虽然也是移动技而且移动距离较远，但招式从发生到结束为止需要45帧的时间，胡乱使用的话就要有着被对手打出Hi Counter的觉悟。通过上述的几种方式将距离维持在中距离后，便可以利用3P和3H+K来展开中距离的牵制，3P打出CH时会有18帧以上的大优势，因为后续还可以派生出挑空技，所以CH命中后的选择非常丰富。3H+K虽然是单发技，但招式的距离非常远，被防时也会和对手保持在均势的状态，而且还能封住对手的侧移，假如对手没有使用返技来对策的意识，那么不妨多用。同位中段K属性但发生稍慢的4H+K也可以和3H+K混合使用。距离稍远时可以用下段的33P来突袭对手，通常命中就能打出会心而且还可以派生出33P2K的后续招式。距离再远一点的话就是11K派上用场的时候了，因为被防时会有6帧的确反，所以尽量以招式的尖端来触碰对手，这样一来就算被防住，对手也无法用投技来确反，另外要注意的是此招的发生偏慢，需要先置使用。



▲正向7P和背向9都是移动技，虽然没有攻击判定但可以用来拉开距离或者起攻。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	背4P→背PP4PP7K	背4P→背PP4PP7K	背4P→背7K
CH	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP4PP7K
HC	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP6P延迟K	背4P→背PP6P延迟K
NH	H+K→PPPK	H+K→PPPK	H+K→PPPK
CH	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K
HC	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K	H+K→66KK4→背4P延迟K
NH	4K→PPPK	4K→PPPK	4K→PPPK
CH	4K→PPPK	4K→PPPK	4K→PPPK
HC	4K→66KK4→背4P延迟K	4K→66KK4→背4P延迟2K	4K→PPK6→H+K
NH	背6P→PPPK	背6P→PPPK	背6P→PP6K2K
CH	背6P→66KK4→背4P延迟2K	背6P→6KK4→背7K	背6P→PPPK
HC	背6P→66KK4→背4P延迟K	背6P→66KK4→背4P延迟2K	背6P→6KK4→背7K
NH	背4K→背PP6KK4→背7K	背4K→背PP6KK4→背7K	背4K→背PP6P延迟K
CH	背4K→背6P→8KK→背PP4PP7K	背4K→背6P→6KK4→背7K	背4K→背PP6KK4→背7K
HC	背4K→背6P→8KK→背PP4PP7K	背4K→背6P→66KK4→背4P延迟2K	背4K→背PP6KK4→背7K

与绫音对战时的要点

绫音的单招非常强力，如果过于焦躁很容易就会陷入她的节奏里面。对战时尽量避免在中距离立回，该距离下绫音有一定的优势，建议将距离拉开静观其变，等她的中距离招式挥空后再立即靠近将攻防维持在近距离以内。近战中使用发生快的P来压制时要小心她的4P，该招附带避上段的性能，能迅速地躲开绝大部分的上段技。绫音的招式在发生上也不吃亏，被她压制住时要做好2P和6PK的对策，2P为下段技，通常命中后双方处于均势；6PK的动作较快，不过被防时会有7帧的确反，投技型角色可以用6帧投来确反，其余的角色则需要尝试一下利用返技直接截断第二段的中段K系判定。此外也要对她的6K2K留个心眼，每次都被第二段的下段判定摸到会非常被动。绫音的打击技有着较高的性能，发生也名列前茅，需要玩家冷静地应对，如果她开始利用没有攻击判定的特殊移动技来立回，那么我们可以看准了然后在她移动的过程中用投技来抢攻，成功截断她的特殊移动数次后对手就不敢那么嚣张了。



◀6K后只有上段的6KK派生和下段的6K2K派生，因此看到6K后要及时蹲防。

Vita动态 Vita制作 Vita攻略 Vita测试

隼龙

角色概述

速度型投技系角色，优势是拥有距离较为优秀的快速13帧中段6P以及回避力极高的2H+K，虽然单发打击技的性能中规中矩，但在返技、投技和打击系中均包含了极具威胁代表性的暴血招式“饭纲落”，可以说不练好饭纲落就没法用好隼龙，另外指令投的发生变快，可以用来作为确反的招式。特殊构架隐形印中包含了所有可能性的变化，只是面对侧移时有点无力，不过在对手侧移的间隙里同样可以施以重创，在该构架下也有伤害可观的派生投来增加输出的手段，另外构中还有返技来对付意图乱动的对手，防守能力得到了大幅度的提升，可以说是相当全面的一个角色。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP4P	11-8-15	上P-上P-中P	18	-12
PP4P6P	11-8-15-15	上P-上P-中P-中P	-10	
PP4P2P	11-8-15-18	上P-上P-中P-下P	-15	
PP4PK	11-8-15-28	上P-上P-中P-中K	30	+9
PP2K	11-8-19	上P-上P-下K	17	-10



◀PP4P是近战的主力连携，后续的强力派生令对手即使防住了也不敢乱动。

隼龙在贴身战时主要以PP展开攻势，然后再以中下段的派生技以及崩防的招式来实现破防。对战时先用PP4P黏上对手，对手乱动的话很容易被其中的4P打成眩晕状态，被防时也可以用下述的几个套路来取得回报。PP4P6P（择中段）、PP4P2P（择下段且有一定的追向性能）、PP4PK（破防后加帧，有追向性能），PP4PK成功破防后我方会有9帧的大优势，因此实战中可以多加利用来给对手施压，如果对手想在最后一段判定发生前插动，那么PP4P2P可以将其打成眩晕状态、PP4P6P则可以直接将其吹飞。对PP4P有所防备的对手，我们可以用PP2K来扰乱对方的防守节奏。假使对手开始用返技来对抗PP，那么3KK和3K2K就能派上用场，尽管回报不大，但可以有效减少PP被返的风险。隼龙的中段技比较慢，近战时容易被对手的高速上段截击，此时就可以用1P来进行对策，因为有1P2K的派生，所以就算1P被防，对手一般也不敢乱动。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6P	13	中P	18	-9
6PK	13-15	中P-上K	28	-5
33P	18	中P	24	-20
66K	20	中K	22	+6
666P	16	中P	28	-2

相比起其他角色而言，隼龙在中远距离中拥有更为优秀的招式，使用得当能掌控该种距离下的主导权。6P在牵制对手时非常活跃，该招的有效距离远于其他角色的6P，中距离用来试探对手非常实用，如果害怕招式挥空或者被对手侧移躲过，则可以用6PK的派生来避免这两种不利状况。另一招主力技是33P，距离长、动作途中处于低身位都提高了它的实用价值，此外33P4可以进入隐形印，而33P2K的派生则可以用来警告意图确反33P的对手。因为33P CH命中时会将对手挑空，因此确认33P的命中状况并作出最佳的后续行动是每个隼龙使用者必须练就的本领。距离稍远的情况下可以用66K突进，此招不仅附带崩防效果，还可以在招式后以优势帧的状态下进入隐形印，命中时会直接将对手打成眩晕状态。除了上述的几招外，666P的也是可以依靠的好招，被防时只-2帧，和66P混合使用来有效地降低66P被防后受到确反的几率。假如对手的招式挥空，那么要及时反应过来并用8K或3P+K将对手挑空打连段。



▲33P被防后的破绽虽大，但却是中距离时的主力突进技之一，通常命中后即可用隐形印中的招式对对手进行二择。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	8K→8P41236T	8K→PP4PK	8K→PP4PK
CH	8K→PP4P41236T	8K→PP4P7K	8K→PP4PK
HC	8K→PP4P→最速下蹲后4KK（可以在PP4P后长按2方向，然后在PP4P的动作结束后输入4KK即可）	8K→PP4P41236T	8K→PP4PK
NH	3P+K→背PP4PK	3P+K→背PP4PK	3P+K→背PP4PK
CH	3P+K→背PP4P41236T	3P+K→背PP4P41236T	3P+K→背PP4PK
HC	3P+K→背PP4P→最速下蹲后4KK	3P+K→背PP4P→最速下蹲后4KK	3P+K→背PP4PK
NH	236P→PP4P41236T	236P→8P41236T	236P→8P41236T
CH	236P→PP4P→最速下蹲后4KK	236P→PP4P→最速下蹲后4KK	236P→PP4P7K
HC	236P→66K→隐形印PPP蓄力	236P→66K→隐形印PPP蓄力	236P→PP4P41236T
NH/CH/HC	6K→41236T	6K→41236T	6K→41236T
NH	隐形印中K→8P41236T	隐形印中K→41236T	隐形印中K→41236T
CH	隐形印中K→PP4P7K	隐形印中K→8P41236T	隐形印中K→8P41236T
HC	隐形印中K→PP4P7K	隐形印中K→PP4P7K	隐形印中K→8P41236T

与隼龙对战时的要点

隼龙的各种专家返以及隐形印中的各种派生技是最让人头疼的地方，没有制定好合理对策的话很容易被对手掌控局面。中距离时要警戒33P和P+K，因为两招被防后都没有确反，因此想制造更多优势的话不妨尝试侧移，但要注意33P2K的派生可以追向。将隼龙打至眩晕准备将其挑空带入连段时，除非是确定追击，否则应尽量避免使用P系的挑空起手，被他对P系的专家返逮到可不是闹着玩的。他在隐形印中的H可以应对所有上中段的P系和K系招式，如果想在他的一些特定入构套路后抢招，如33P、PP6P、PP2K后，应选择发生速度较快的下段。值得注意的是隐形印中并没有发生较快的中段技，因此当隼龙在均势的情况进入隐形印时，我们只要以14帧以下的下段技就能完美对策掉他的所有行动（隐形印中的6P+K除外，该招有避下段的性能），不过需要注意的是他可以选择在招式后不进入隐形印构，转而用对下段的返技来反过来对策我方的下段，又或者是通过侧移来使我们的招式挥空，因此用快速下段来对策隐形印时要见好就收。

▼进攻时偶尔也要用附带追向性能的招式来限制一下隼龙的强力招式——侧移P。



艾勒特

角色概述

技巧型打击系角色，他的优势是很擅长在各种不同距离和身位控制进攻的节奏，攻击范围也比较理想。此外攻击次数很多，甚至还有类似于“《铁拳》系列”里十连技，只要掌握好攻击的节奏，对手很难全身而退。本作加入了上段最速的9帧攻击7P，加上中段通吃的特殊返，让贴身战再无压力。有多种二连式浮空技让挑空对手的几率大大提高，更有威力极大的12帧自助投236T云深掌，要用好小艾必须好好练练云深掌之后的连技，核心的对战思路便是利用难度较高的连段一口气给予对手极大的伤害。缺点是本身是男性角色，却有着女性角色的体重，被对手挑空时容易受到较大的伤害。另外中段P有点过多，对手如果专心对抗中段P，小艾的被返率会有点高，因此逮到机会后如果连段不稳定，恐怕很难给对手造成压力。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66PPP	15-15-21	中P-上P-中P	18	-8
P	10	上P	10	-1
7P	9	上P	16	-3
2P	15	下P	5	-4
236T	12	上段投	25+15	-

艾勒特主要依靠连携次数多于其他角色套路来给予对手压力，迫使对手以返技抵抗时再也指令投来下血。常用的招式是中段技起始的66PPPPP和4PPPPP，两种起始的发生都是15帧且都有五段判定，除此之外有四段判定、起始招式同为15帧发生的3PPPP以及下段起始有六段判定的1PPPPPP都能扰乱对手的防御节奏，看不懂的对手极有可能会被这几套连携玩弄于鼓掌之中，就算看得懂的玩家也需要一定的反应来进行对策，而且艾勒特可以在任意一段判定中停下来再带入其他套路，对手可以说是防不胜防。新招式五行连环拳有多达十段的判定，只要逮到机会使出来，就算上级者也很难全身而退，因为招式的途中不仅可以延迟输入，还可以主动中断连携来切换另一套压制套路，再者还可以用236T来对付返技或不敢动的对手。除了丰富的连携外，艾勒特在招式的发生上也毫不吃亏，9帧的7P足以应对大部分需要抢招的场合，通常命中后双方基本处于均势，CH时对手眩晕，就算被防住也不会出现明显的破绽，用来打断对手的连携非常强力。



▲9帧发生的上段插动神技7P就算被防不会受到确反。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P46P	15-21	中P-中P	35	-3
3K	14	中K	20	-8
6H+K	22	中K-中K	15+25	-4
2H+K	23	下K	20	-11
66P+K	25	中P	40	+4

初段攻击距离较远且可以派生出后续招式来进一步延长距离的66P是中距离战时的首选，一旦66P接触到对手，那么就可以套用前边提到的近距离战术来压制对手。同样以66P启动的66P46P也是常用的中距离突进技，注意在输入最后的46P时6方向和P需要同时输入，否则会变成66P6P（此招被防会出现较大的确反），成功使用66P46P被对手防住后，得益于招式的崩防性能，劣势帧会缩小成3帧。因为艾勒特并不擅长打中远距离战，所以出招时尽量能保证命中对手而不是被对手防住，比如6P+K被防后会受到对手的通常投技确反，而命中时则会让对手陷入19～27帧左右的眩晕状态，此招的判定优秀，需要先置使用来弥补发生较慢的不足。除此之外，中段K属性的6H+K也是不错的突进选择，出招过程中处于避下段的状态，被防后只有4帧的劣势。发生较慢的66P+K会将对手崩防并取得4帧的优势，同样是中距离的得力招式之一，用来压制受身的对手也有不错的效果。如果对手的体力不多，可以考虑用2H+K来磨对手的体力，注意使用时不要将后续的P派生出来，否则被防后会有很大的确反。



▲出招途中处于跳跃状态的6H+K用途广泛，被防后同样没有确反。

挑空技&体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	9K→3P→PPK	9K→PPK	9K→PPK
CH	9K→3P×3→6PPK	9K→3P×2→6PP46P	9K→PP46P
HC	9K→3P×3→6PP46P	9K→3P×3→6PPK	9K→3PPPK
NH	3P→3P×2→6PP46P	3P→3P×2→PPK	3P→6PP46P
CH	3P→3P×3→6PP46P	3P→3P×3→6PPK	3P→3P→PPK
HC	3P→3P×3→6PP46P	3P→3P×3→6PP46P	3P→3P→6PPK
NH	3P+K→3P→PPK	3P+K→3P→PPK	3P+K→PPK
CH	3P+K→3P×3→6PPK	3P+K→3P×3→PPK	3P+K→6PP46P
HC	3P+K→3P×3→6PP46P	3P+K→3P×3→6PPK	3P+K→3PPPK
NH	8K→3P×3→6PPK	8K→3P×2→PPK	8K→6PP46P
CH	8K→3P×3→6PP46P	8K→3P×3→6PPK	8K→3P→PPK
HC	8K→3P×3→6PP46P	8K→3P×3→6PP46P	8K→3P→6PP46P
NH/CH/HC	236T→9K→3P×2→3PP46P	236T→9K→3P×2→3PPPK	236T→9K→3P×2→6PPK

与艾勒特对战时的要点

艾勒特主要围绕着五行连环拳的连携来组织攻势，而连携则主要由上段或中段的P系构成，因此招式本身并没有什么迷惑性，虽然可以采取保守的做法将连环拳全部放下来，但假如能熟知连环拳的套路并在特定的连携中进行侧移的话，艾勒特就会露出极大的破绽。简单来说就是看到他用连环拳就准备好侧移，又或者是以发生速度较快且出招时自带侧移效果的招式来反制，惟一需要注意的是连环拳在收尾时可以派生出一个下段，因此要赶在这个下段之前将连携打断。他拥有极快的上段技，相比之下，中段技的平均发生就维持在14～15帧的水平，15帧发生的2P也属于较慢的级别，因此近战时当帧数处于五五开的状态下，持有2P的发生在12～13帧的角色可以考虑用此招抢断。中距离时需要提防的招式除了前面中远距离战术部分介绍过的以外，还要注意3KP，不慎被该招命中的话要迅速转动方向来恢复，如此一来后续的常用追击如会心炸裂技1P+K等招式便无法形成连段，此外防住3KP时要记得用8帧以下的投技确反。最后需要了解的是五行连环拳或66P，这两种连携的最后一段攻击如果是以46P收尾，那么就算招式带有崩防效果，防住后我们依旧会有3帧的优势，接下来可以毫不犹豫地反击。注意66P+K的动作和46P的收尾招式类似，但防住此招后是艾勒特有利，不要将两招混淆了。



▲五行连环拳中惟一的一个下段技，防住后会出现10帧确反。

蒂娜

角色概述

技巧型投技系角色，蒂娜是个非常平均的投技系角色，标配的四个段位起手技，和标配的三种浮空技，全都拥有直接挑空对手的性能。各种发生速度和段位的投技用起来得心应手，可以说是简单粗暴。她的操作难度相对较低，适合觉得自己手残的朋友（比如笔者）。“想尽一切办法引诱对手使用返技，然后抓住机会利用威力极大的投技来触发Hi Counter以获取极高的回报”是她的对战思路，虽然操作简单，但需要使用者有一定的反应来对处于返技硬直中的对手使用33T等指令投，而且本身招式的收招硬直和破绽都比较大，容易被对手确投，此外还要研究如何利用发生速度不算快的招式来迫使对手使用返技，故不推荐给初学者使用。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	11	上P	10	-1
长按3方向P	12	中P	22	-11
6P	13	中P	18	-9
3P	17	中P	20	-10
1P	15	下P	18	-10

蒂娜的打击技发生偏慢，近战时需要先防住对手的招式，然后再在优势帧的状态下以P、6P和1P来组织攻势，也不要忘记可以躲开对手无追向性能的招式并给予反击的侧移P。防住对手的招式自身出现7帧以上的优势时，可以用投技确反然后再起攻；有8帧以上优势时就用44T来制造更有利的局面，如果对手体力不多就直接派生后续的下血投技，否则就在优势帧的辅助下以投技和6P进行打投二择。其中6P被防或者通常命中时候建议使用6PP的派生，还可以延迟派生来打乱对手的节奏，之后再进入打投二择的局势，注意虽然投技的回报大，但打投二择时更推荐多用打击技来引诱对手使用返技。对于想通过侧移来躲开一些压制的对手，有追向性能的1P能打出CH并是对手进入眩晕状态。如果不想采用防守反击的打法，也可以考虑用长按3方向P来截击对手的上段P压制，而对付以下段P进攻的对手，4K则是不错的选择。蒂娜的打击技连携一般被防后不会出现太大的破绽，因此玩家可以适当地将它们融入到配招中来组合出风险小、回报大的套路。



◀44P是有着避上段性能的中段技，命中后可以直接在背向状态中进行打投多择。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	15	中K	25	-3
6H+K	19	中K	28	-4
66P	19	中P	22	-12
46P	19	中P	30	0
66T	16	上段OH	42	–

蒂娜的主场是近距离，不过中远距离时她有性能不错的招式用以靠近对手。最远距离时可以用66P+K，此招贴身被防时-2帧，尖端被防则会+8帧，弱点是容易被对手利用返技来躲开。6H+K同样可以通过以尖端来触碰对手从而达到减少不利帧的效果，通常命中后可以用对地投追击然后顺势压起身。66K被防时会遭到对手的确反，但是考虑到命中后的大回报还是值得一用的，另外此招的收招硬直非常小，远距离时可以故意挥空引诱对手出招，然后再用返技来逆择对手。3K也是中距离时常用的牵制技，在66T的布阵下，当对手开始蹲66T时就可以用3KK来取得回报，此外也可以用中段的66P来靠近对手，之后再以46P和46T来形成打投二择给予对手压力。



▲6K的移动距离和发生都比较优秀，命中时可以派生不可拆解的投技，被防也只有5帧的破绽。

注意46T的有效距离较短，如果不在3K能碰到对手的距离中使用的话会挥空。偶尔用用下段的1K和侧移K来骚扰对手也是不错的选择，招式途中处于避上段的低身位，只不过被防时会有极大的确反，只适合作为奇袭技来使用。假如对手可以拉开距离，那么可以先用跑动中的T来威慑一下对手，等对手畏惧这招投技开始在远距离挥空招来防备时，我们就可以前冲然后突然停下来用打击技来惩戒对手。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	33P→8P→对地投	33P→8P→对地投	33P→PPK
CH	33P→6PP6K→8P→对地投	33P→6PP6K→8P→对地投	33P→41236T
HC	33P→6PP6K→41236T	33P→6PP6K→8P→对地投	33P→41236T
NH	9K→6PP6K→长按3方向PP	9K→8P→对地投	9K→8P→对地投
CH	9K→6PP6K→8P→对地投	9K→6PP6K→8P→对地投	9K→41236T
HC	9K→6PP6K→41236T	9K→6PP6K→T	9K→6PP6K→T
NH	33K→T	33K→T	33K→PPK
CH	33K→41236T	33K→41236T	33K→8P→对地投
HC	33K→6PP6K→长按3方向PP	33K→6PP6K→长按3方向PP	33K→41236T
NH	H+K→T	H+K→T	H+K→PPK
CH	H+K→6PP6K→1P	H+K→8P→对地投	H+K→8P→对地投
HC	H+K→6PP6K→T	H+K→6PP6K→1P/41236T	H+K→8P→对地投
NH	P+K→6PPP	P+K→PPK	P+K→PPK
CH	P+K→6PP6K→1P	P+K→6PPP	P+K→6PPP
HC	P+K→6PP6K→PPK	P+K→6PP6K→PPK	P+K→41236T

与蒂娜对战时的要点

蒂娜的部分招式被防后没有确反，推荐通过侧移或移动来躲开，比如6H+K、4P+K和46P。6PP的部分后续派生同样可以躲开，虽然可能会被带有追向性能的6PP2P命中，但只要迅速转动方向即可恢复，蒂娜无法继续以打击技来形成确定追击。防住蒂娜的所有挑空技后都可以用投技确反，这一点也是制胜的关键之一。任何可以派生出P+K动作的打击派生，除了7P起始的派生外，其余的全部可以用9帧发生的P将连携打断，注意P+K动作的本身具有追向性能，不可通过侧移来回避。注意前作中可以利用快速招式来抢断的3KP系列在本作中变得无法抢断。擅长在中远距离立回的角色尽量与蒂娜拉开距离，利用侧移来躲开她的突进技，然后再稍微注意一下OH，不过46T本身的移动距离较短，远距离时毫无用武之地，如果看到46T挥空，用蹲投确反即可。如果被蒂娜打倒在地，她有可能在我们起身的时候使用4P+KH跳到我们的身后然后起攻，面对这种情况可以侧滚然后用中段起身踢，时间对头的话可以在蒂娜还处于背向的时候命中。最后要留个心眼的是被打成眩晕状态时不要胡乱使用返技，第一时间恢复才是上策，否则被她的组合指令投抓到Hi Counter可不是闹着玩的。



▲46T虽然可以蓄力，但蓄力后的移动距离也不远，看到46T蓄力的话直接蹲下躲开然后确反吧。

里莎

角色概述

牵制型投技系角色，前作中那慢得令人发指的攻速和破绽极大的招式让上级者也极难驾驭，实力一直处于底线状态。里莎在本作中的进化极大，新加入的跑步构让里莎在战术上变得进退自如，灵活性堪比忍者。新加入的33K也让她的浮空技再无死角。忍者众失去了飞空式OH之后，里莎成为了惟一的飞空抓投OH女王，而背向对手的招式以及本身那极具迷惑性的动作令人防不胜防。此外她的CB攻击是中K，比起几乎所有人统一的中P来说，实在很有欺骗性。缺点是身为投技系角色，她的投技威力和返技威力不如其它的投技系角色，打击技也没有巴斯父女那么暴力，要如何使舞蹈般的招式提高命中率便是玩家需要多用心的地方了。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
4H+K	12	中K	40	-26
6K	14	中K	22	-5
4PK	14-14	上P-中K	22	-5
2KPK	16-24-14	下K-上P-中K	22	-5
64T	6	上段投	0	+10

12帧的P、14帧的6P等等，里莎的通常技属于游戏中最慢的级别，近战时极容易被对手的高速打击技压制住，因此熟悉对手的连携套路和段位、依靠自身那坚实的防守来等待反击的机会是她在近战中需要做到的。对手在连携中如果出现了12帧以上的压制空隙，那么推荐用4H+K来反击而不是打点偏高有可能挥空的P，4H+K不仅单发伤害高，动作途中还能回避上段技，尽管被防后有较大的硬直，但招式结束时会自动与对手拉开一段距离，因此一般来说不会受到太疼的确反。在优势帧的前提下，贴身战时可以用1K或6K来简单地择一下对手，也可以用4PK或2KPK的套路压制对手，两者的最后一段判定都可以延迟输入来打对手的乱动，被防也只有5帧的劣势。除此之外还可以用7K来碰碰运气，7KP的中段打击技动作与7KT的投技动作非常相似，而且7KP被防时会直接将对手打成崩防状态，我方可以立即用快速的招式形成确定命中的追击。里莎的投技确反能力比较优秀，最具代表性的是发生为6帧的64T，建议玩家尽量以该指令投来确反，成功投到对手后双方会处于背靠背的状态，而我方有10帧的优势，此时用背向4P+K可以确定命中对手，之后里莎会以背向面对正向的对手，自身会出现14帧的优势，它足以让我们用背向状态中变化丰富的招式来撕开对手的防御。


▲对手陷入眩晕状态时可以利用8P的转向动作来迷惑对手，对手恢复过来后胡乱使用返技的话就用背向T来抓个Hi Counter吧。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
1K	21	下K	32	-10
6PP	14-16	中P-中P	18	-6
K	14	上K	27	-9
KKK	14-20-33	上K-上K-中K	24	-3
236K4	20	中K	24	-5

里莎的打击技总的来说发生比较慢，但在距离上却占有一定的优势。立回时最好将距离保持在1K能刚好命中的地方，这个距离中K和6P都可以碰到对手，相反对手的一些中距离招式却够不着里莎。K是避上段的上段技，被压制的话可以积极使用，K后可以派生出上中下段的连携，派生前需要确认K的命中状况然后再选择后续的派生，被防的话可以派生下段的K2K或中段的K6K来简单二择，命中的话将KKK出完，紧接着用背向的4P就能将处于屁股着地状态的对手挑空。如果没有确认到K是否命中就使出了KK，那么可以用KKP的假动作来诱使对手使出返技来对策KKK，接着用背向T抓个Hi Counter。距离远于1K能命中对手的地方时，可以用中段的236K或动作较大的66K以及9K。如果236K能牵制住对手，那么就相当于取得了下一次进攻的机会，使用时推荐用236K4的指令来进入背向的状态，如此一来就算236K4被防也只有5帧劣势，里莎可以立即后退到对手无法确反的距离。如果236K4命中了对手，那么接下来就可以在背向状态中以8T或P+KH的派生来迷惑/二择对手，也可以用背向7K将乱动的对手挑空打连段。


▲7K的有效距离比想象中的远，命中后可以利用7K6继续压制或7KT、7KP来实现打投二择。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	33P→T	33P→T	33P→4H+K
CH	33P→4PK→T	33P→4PK→T	33P→T
HC	33P→6P8K→1PKK	33P→6P8K→1PKK	33P→T
NH	8K→T	8K→T	8K→T
CH	8K→6P8K→T	8K→6P8K→T	8K→T
HC	8K→6P8K→1PKK	8K→6P8K→1PKK	8K→T/（尖端命中时6P8K→T）
NH	33K→T	33K→6PPP	33K→4H+K
CH	33K→T	33K→T	33K→T
HC	33K→4PK→T	33K→4PK→T	33K→T
NH	背4P→T	背4P→T	背4P→T
CH	背4P→4PK→T	背4P→4PK→6KK	背4P→T
HC	背4P→6P8K→1PKK	背4P→6P8K→T	背4P→T
NH	背7K→背4P→T	背7K→背4P→T	背7K→背4P→4H+K
CH	背7K→背4P→T	背7K→背4P→T	背7K→背7K→背4K
HC	背7K→背7K→背4P→T	背7K→背4P→4PK→T	背7K→背4P→T

与里莎对战时的要点

里莎的招式虽然看起来动作很大，但防住后可以对其进行确反的却并不多，而且被她的特定招式崩防后还会陷入被确定追击的窘境。因此相比起老实防御抓确反的打法，还不如直接抢断或躲开她的招式来得有效。比如6PPP的最后一段判定是25帧发生，在判定出现之前可以尝试躲开。对付各种从空中过来的打击技以及OH投技，需要提前移动才能躲开，比如7K后的7KP以及7KT，猜到对手在7K后要用这两招的话，那么在防住7K后立即往9方向移动（2P位置时）。里莎的突进技在发生上属于偏慢的，基本上只有P+K的速度快一些，因此大多会通过前冲来拉近距离，此时就用打击技来中止她的行动吧。值得一提的是她的跑动中P+K虽然附带崩防效果，但防住后其实可以直接用下段投技来确反，不要被这招唬住了。被打倒在地后可以通过（延迟）翻滚起身来对策她从空中发起的起攻，避免陷入她的节奏。利用移动或蹲下来躲开她的正/背面8T后，可以用12帧发生的投技来确反。不小心被1K扫倒的话一定要最速受身。


▲防住6KK后立即用7帧发生的投来确反处于背向状态的里莎吧。

晶

角色概述

压制型打击系角色。结城晶拥有非常暴血的各种高难度连技，熟练掌握之后很快就会将对手轰得灰飞烟灭。他的操作难度居于全角色之首，不愧是“《VF》系列”的看家角色，他把系列最为经典的的“高难度”也带来了。如果是玩惯了“《死或生》系列”的玩家，恐怕不太容易掌握此人。如果原本就是“《VF》系列”玩家，只要熟悉了《死或生》的系统并制定合理的战术，就足以驰骋沙场。其最大缺点在于中段P过多，近战时也主要依靠中段P来立回，遇到有专家返的角色时也相对被动，如果不能掌握提膝神技的话，缺乏非常行之有效的中段K来打压手段，另一个比较明显的缺点是招式多为单发且不具有追向性能，对上侧移能力优秀的角色时有点麻烦。

近距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	10	上P	10	+1
2P	12	下P	5	-3
66P	12	中P	24	-5
3P	14	中P	20	-5
6P+K	13	上P	18	+16

作为“友情演出”的角色，招式直来直往的结城晶在本作中也依旧缺乏迷惑性较强的中下段二择，不仅没有PPPK系列的派生招式，连PP被防后都会受到对手的投技确反，因此近战时我们主要将注意力放在他的招式发生帧数上。从表格中可以看到10帧发生的P被防后有1帧的优势，而12帧发生的下段技2P命中时也有1帧的优势，也就是说当对手防住P或者被2P命中后，利用这1帧的优势，可以有效地封杀对手接下来的行动，对方基本无法以同样的P或2P来抢招（对上轻量级的对手时，可能会与对方的P相杀），看起来微妙的帧数优势，却能让对手在近战中占不到丝毫的便宜。迫于P和2P的压力下，P在CH命中乱动的对手后会有很大的优势帧，接下来就可以考虑用66P/3P和投技形成简单的打投二择，2P在CH命中后则用66P/2方向长按46P来形成连段。P后延迟P的连携偶尔也可以用来打乱动，CH后同样有着不错的回报。当对手开始消极防御时，带有崩防和加帧效果的6P+K以及236P+K就可以出场了，在大优势下，66P和3K都可以打出CH并取得回报，更直接的做法是用666P将对手浮空打连段。



▲利用肘部给予敌人中段P属性打击的66P是结城晶的代表招式之一，CH命中后会取得巨大的优势。

中远距离战术分析

实用招式

指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
向前移动P	10	上P	10	+1
46P	14	上P	26	+1
66P	12	中P	24	-5
666P	14	中P	25	-5
3H+KP	15-18	中K-上P	10	-12

结城晶的突进能力中规中矩，绝大部分的招式都属于距离一般的单发技，因此他并不擅长中远距离的战斗，对战时可以合理地利用牵制技等待将距离拉近的机会。P的攻击距离相比起其他角色而言非常优秀，这得益于“《VF》系列”的系统特色，也就是角色在长按前进方向时输入P后角色会往前踏一步再出拳，籍此来达到增加攻击距离的效果。在中距离先置使用时不仅可以有效地接近对手，还能限制对手的突入，46P以及66P也有着类似的作用。值得一提的是666P的突袭能力较强，虽然被防后会出现极小的确反，但对手一般也很难反应过来作出确反的行动，而风险低回报高正是此招的优势所在，偶尔一用能给予对手极大的压力。3H+KP也是不错的突进技，初段的距离很远，第二段的发生也不慢，两段判定加起来的突进距离非常优秀，而且就算招式挥空，也可以立即输入2或8方向来取消动作的硬直，同时还有一定的侧移效果。假如第二段判定能CH命中对手，那么记得立即组合上后续的招式形成连段。66P+K是中距离用来确反对手招式挥空时的首选招式，距离远且命中后的优势非常大，而且还能接上T以及后续的强力派生招式。



▲46P被防时有1帧的优势，命中后能对所有体型的角色接上2P→3H+KP466P+K也是它的强大之处。

挑空技&体型限定连段

命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	4PP+K→P→H+K→P→3H+KP466P+K	4PP+K→P→H+K→P→3H+KP466P+K	4PP+K→P→P→3H+KP466P+K
CH	4PP+K→P→H+K→P→3H+KP466P+K	4PP+K→P→H+K→P→3H+KP466P+K	4PP+K→P→H+K→2P→466P+K
HC	4PP+K→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	4PP+K→P→H+K→P→3H+KP466P+K	4PP+K→P→H+K→P→3H+KP466P+K
NH	33P→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	33P→H+K→P→H+K→466P+K	33P→H+K→P→3H+KP466P+K
CH	33P→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	33P→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	33P→H+K→P→P→3H+KP466P+K
HC	33P→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	33P→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	33P→H+K→P→H+K→2方向长按46P
CH	666P→P→H+K→P→466P+K	666P→P→H+K→2P→466P+K	666P→P→3H+KP466P+K
HC	666P→P→H+K→P→466P+K	666P→P→H+K→P→466P+K	666P→P→3H+KP466P+K
NH	6KP→P→3H+KP466P+K	6KP→P→3H+KP466P+K	6KP→P→3H+KP466P+K
CH	6KP→P→H+K→P→466P+K	6KP→P→H+K→2方向长按46P	6KP→P→P→3H+KP466P+K
HC	6KP→P→H+K→P→466P+K	6KP→P→H+K→P→466P+K	6KP→P→H+K→2方向长按46P
NH	H+K→H+K→P→H+K→P→466P+K	H+K→H+K→P→H+K→466P+K	H+K→H+K→2P→3H+KP466P+K
CH	H+K→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	H+K→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	H+K→H+K→P→P→3H+KP466P+K
HC	H+K→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	H+K→H+K→P→H+K→3H+KP466P+K	H+K→H+K→P→P→3H+KP466P+K

注：连段中涉及H+K指令的部分，没有特别提示的情况下，全部以H+K（输入完指令后1帧内松开H）的方式输入。

与结城晶对战时的要点

相比起近战时优秀的牵/压制能力，结城晶在中远距离时缺乏追向的招式，加上单发的招式较多，很容易就能通过侧移躲开他的突进招式并进行确反。除非自己也是擅长近战的角色，否则尽量将距离控制在中到远的位置上，并提防他的666P，此招打出CH后的回报非常高。当对手开始用3H+KP来先置进攻并以后续的2或8方向取消出招硬直，反应过来后一定要及时出招来阻止他后续的进攻。另外在防住66P+K时也要记得用指令投来确反。当我们处于近战的劣势帧状态下，因为晶的主力压制技基本都没有太大的破绽，而且还有丰富的崩防加帧技，所以被压制住时切勿乱动，取而代之的是寻找侧移的机会。用侧移躲开他的66P和666P后都可以在他处于挥空硬直的时候进行确反。除此之外，由于近战中对手在帧数优势下会以中段P或投技来继续压制或二择，所以我们也可以用返技来降低对手使用中段P的几率，然后在对手开始用投技时直接用打击技或蹲下躲开来进行逆二择。

▼他的3H+KP，两段判定的中间没有空隙，因此还是老实防御比较妥当。



Alpha-152

角色概述

极端型打击系角色。这个角色拥有三个段位的CB攻击，其次还有多达11段的连携以及最高级别的攻速，再者它还有高达100伤害的超高威力投技+70伤害的一次性付清OH，看着很强大很心动不是么？其实她的缺点也很明显，相比起强大的进攻能力，她的防守能力可谓是弱不禁风，挨打状态中没有可以有效反击对手的返技，倒地之后也没有护身的起身K系攻击，此外将对手挑空的手段也异常单调。想用好这名传说中的"果冻霞"，必须依靠速攻快的连携给予对手压力，期间再穿插延迟的招式并配合OH和投技来撕开对手的防御，不给对手一丝的反击机会。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP	9-9	上P-上P	10	-4
KK	12-11	上K-上K	12	-19
3PP	13-11	中P-中P	12	-10
66T2T	10	上段OH	30	-
PKK	9-13-11	上P-上K-中K	12	-20

Alpha-152（简称α）的近战思路是先使出P或K起始的连携，随后利用连携中的第二段攻击来确认命中的状况再作出后续行动。PP的连携后可以派生出和3P效果相同的中段技PPP，还有就是和2K效果相同的下段技PP2K，两者都可以延迟输入，不仅可以进行二择，也可以打对手乱动，前提是前面的两段判定要命中对手，否则没有足够的优势帧来实现二择。注意派生完第三段攻击后也要及时确认命中状况来选择后续的行动。除了PP起始的连携套路外，3PP的压制套路也同样需要确认。命中后对手会处于眩晕状态，接下来可以选择是否派生出后续的P或K系攻击，如果对手喜欢用返技来反击，就不要错过用投技打出Hi Counter的机会。如果3PP被防，可以考虑延迟输入3PPP来打乱动，又或者放弃当前的连携转而用其他的套路继续压制，切勿继续派生出发生慢容易被对手对策的3PPPP，除非对手已经按捺不住要在3PPP后插动。如果对手比较老实不乱插动的话，那就用发生较快的投技66T2T破防，66T只会与对手交换位置，想取得回报就必须练习一下66T2T的连续输入时机。对付想通过侧移躲开压制的对手，可以用H+K来封位（与PP派生K的动作相同），封位成功后可以继续派生出后续的中下段K系来二择对手，这里推荐多选择被防后确反较小的中段K。



▲作为上段OH而言，66T2T的发生和伤害都非常优秀，使用时一定要在66T后输入2T的派生指令。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
4K	17	中K	20	-16
6KP	18-19	中K-中P	28	+8
6P	13	中P	20	-16
H+K	17	上K	28	-16
2147841236T	25	上段OH	70	-

2H+K和4K都是中距离时常用的牵制技，此外也可以积极地使用如6P和6K的招式来捞对手CH。其中2H+K在出招时会处于低身位的状态，可以在躲开对手上段牵制技的同时命中对方，不过命中后的有利帧数不多而且没有后续的派生，所以基本只作为牵制技使用。使用4K时需要确认命中状况，被防后派生出6K来安全脱离，命中时则以4KKK的派生来尝试将对手打到墙壁上，当然也可以不派生转而用其他的招式或投技继续压制/破防，如果不考虑回报，那么4K后不管命中与否都派生出6K也是可行的。6K有避下段的性能，出招后如果被防就派生出P的崩防加帧技（被防后+8），6K命中时不建议继续派生出后续的K系，容易被对手的返技对策，也不建议派生P，因为招式会将对手吹飞而无法追击，因此同样推荐用投技或其他连携作为后续行动。6P不仅突进距离远，出招的速度也很快，是拼CH的不错选择，只不过无论通常命中还是被防，之后自身都会处于帧数劣势，后续虽然有多达11段的派生连携，但是缺乏变化容易被对手对策，所以要派生的话最好在第三段攻击时就中止派生。远距离时可以用3K的尖端部分来试探对手，需要注意的是此招是不具备追向性能的，如果命中对手，可以用前面提到的6K、4K以及3K展开下一轮的攻势。除了3K外，有着最强OH技之称的2147841236T也是在中远距离时用来突袭对手的手段之一。



■以跳跃的动作使出的OH技8T，和9P的假动作混合使用能有效地迷惑对手。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH/CH/HC	3P/6P→KKKK7K	3P/6P→KKKK7K	3P/6P→KKKK7K
NH	8K→KKKK7K	8K→KKKK7K	8K→KKKK7K
CH	8K→3PPPP→6PPP	8K→3PPPP→6PPP	8K→KKKK7K
HC	8K→3PPPP→6PPP	8K→3PPPP→6PPP	8K→KKKK7K
NH	33K→7K	33K→7K	33K→派生K
CH	33K→3PPPP→7K	33K→6PPP	33K→7K
HC	33K→KKKK7K	33K→KKKK7K	33K→7K
NH	3H+K→3PPPP→6PPP	3H+K→3PPPP→6PPP	3H+K→KKKK7K
CH	3H+K→3PPP→前冲KK7K	3H+K→3PPP→前冲KK7K	3H+K→PKKKK7K
HC	3H+K→PKKKK7K	3H+K→PKKKK7K	3H+K→PKKKK7K

与Alpha-152对战时的要点

α与其他角色之间最大的区别就是倒地后有着特殊的起身动作，因为没有用于反击的起身中下段踢，所以一旦倒地就很难反制对手的起攻。我们的进攻思路就是想办法先将其放倒一次，接着在起攻后用打击技以及投技来再度将其打倒争取更多的起攻机会。将α打成眩晕状态也是制胜的关键之一，因为它的返技较为孱弱，因此给予进攻方的压力相对较小，所以进攻时不要太顾虑返技，多采取积极的进攻行动吧。反过来当遭到α的连携压制时，如果能熟悉它的连携套路，可以尝试用返技来转守为攻，或者蹲下躲开一些固定套路中的上段技然后再反击。注意当自身陷入眩晕状态时，应尽量避免使用返技，否则会受到它强力的OH以及投技的制裁。中远距离时只要防住它的3K，那么优势就会完全落到我方身上，而且3K本身并不追向，可以考虑提前侧移躲开它的一些中距离招式然后再确反。防住它在空中的突袭技后虽然会被崩防，但帧数是我方大有利，可以立即反击。



▲不要被2147841236T的动作迷惑了，果断用快速的上段技或直接用T抢断吧。

莎菈

角色概述

速度型打击系角色。拥有11帧的快速中段P，但是主要进攻手段却是上中下密如雨点般的腿技攻击，这使得莎菈的进攻并不容易被对手一般的返技逮到，浮空连段和投技的伤害都排在游戏里的前列，几乎没有死角。近战时的压制能力夸张点说在游戏中无人能及，各种构架中的转换变化让对手疲于防守，其中不乏中下段的多择招式，而且部分招式就算被防也会让莎菈继续处于帧数有利的状态，对手基本没有空隙插动。只不过她的操作难度同样不低，可以说仅次于结城晶，另外返技的威力偏低，这意味着她是一位防守偏弱、面向上级者的进攻特化型角色。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	10	上P	10	+1
P4K	10-14	上P-中K	20	-6
2P	12	下P	5	-5
6P	11	中P	17	-5
6K	13	中K	20	-5



▲6K是除6P外的近战强力中段技，确认命中后可以立即接6KP将对手挑空打连段。

打乱动成功后可以立即用挑空技将对手浮空打连段，而被防时虽然会有小确反，但可以考虑在6P后延迟派生6PP或6PK来对付准备确反的对手，其中后者被防后的确反相当大，而且就算CH命中对手也基本没有什么回报，所以不推荐使用。尽管6K的发生稍慢于6P，但却是近战时不可多得的好招，尤其是当对手拥有强力的对P系专家返或对应的化解技时，中段的6K便可大派用场。6K命中对手后如果派生出后续的6KP或6KK，会取得更大的优势。值得一提的是单发的6K连续命中对手后可以将其挑空打连段，有机会时可多利用这个特性来给予对手重创。

莎菈可谓是近战的能手，该距离下拥有许多性能优秀的招式，不过与其他“《死或生》系列”角色所不同的是，她的招式连携套路较少且比较单调，因此对战时需要借助P和2P来制造出轻微的优势以便组织攻势。P被防后有1帧的优势，利用它取得优势后接下来就可以用6P和投技来进行打投二择，又或者以2P来打乱动，继续用P来加帧给予对手压力也是不错的选择。6P

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66K	17	中K	27	-8
4H+K	20	中K	22	-8
KP	14-16	上K-上P	8	-3
3KK	16-16	中K-中K	24	-15
2H+K	20	下K	22	-15

与结城晶一样，莎菈在中远距离时的表现只能说是中规中矩，虽然可以用的招式不少，但被防时会遭到对手确反的也不在少数，所以必须谨慎出招。此外，由于大部分招式都属于直线型，所以也要避免被对手先读到出招的时机。66K是莎菈所有的招式中向前方突进距离最远的主力技，为了不让对手防住后确反，使用时应尽量将距离控制在招式尖端触碰到对手的位置，命中时的有利帧不多，较难安全地追击累积Critical值，因此推荐以P或者进入8P+K8P+K的构架来继续压制对手。除了66K外，4H+K也是不错的中距离牵制技，命中后可以接上3H+KK，考虑到被防时会出现小确反，所以同样控制好距离后再使用吧。KP用来防止对手的突进非常有效，挥空或被防后的硬直都不大，而且招式本身的判定很强，很容易将突进的对手打出CH，之后记得顺势输入前进的方向入构并接上连段。3KK的距离略短于前面提到的招式，不过胜在可以用3KKH的方式直接入构，在主动进攻时无需确认3K是否命中，直接入构即可一口将距离拉近并开始压制对手。最后要说的是所有下段技中距离最远的2H+K，通常命中就能让对手产生小幅度的眩晕，惟一需要注意的是被防后的硬直较大，使用时同样需要以尖端来触碰对手。



▲66K无论在距离还是发生上都非常优秀，CH命中后的优势非常大。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	KP→P→4H+K→66H+K	KP→P→4H+K→66H+K	KP→6KP→3KK
CH	KP→3P→P→4H+K→66H+K	KP→3P→P→4H+K→66H+K	KP→6KP→3KK
HC	KP→3P→P→4H+K→66H+K	KP→3P→P→4H+K→66H+K	KP→P→4H+K→66H+K
NH	3P+K→3PK→鹤3P→3KK	3P+K→3PK→鹤3P→3KK	3P+K→3PK→鹤3P→3KK
CH	3P+K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	3P+K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	3P+K→3PK→鹤3P→3KK
HC	3P+K→3PK→鹤3P→4H+K→66H+K	3P+K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	3P+K→3PK→鹤3P→3KK
NH	8K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	8K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	8K→3PK→鹤3P→3KK
CH	8K→3PK→鹤3P→P→4H+K→66H+K	8K→3PK→鹤P→P→4H+K→66H+K	8K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K
HC	8K→3PK→鹤3P→P→4H+K→66H+K	8K→3PK→鹤3P→P→4H+K→66H+K	8K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K
NH	1K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	1K→3PK→鹤3P→3KK	1K→3PK→鹤3P→3KK
CH	1K→3PK→鹤3P→4H+K→66H+K	1K→3PK→鹤P→4H+K→66H+K	1K→3PK→鹤3P→3KK
HC	1K→3PK→鹤P→P→4H+K→66H+K	1K→3PK→鹤3P→4H+K→66H+K	1K→3PK→鹤P→P→3KK
NH	8H+K→3PK→鹤P→3KK	8H+K→P→P→3KK	8H+K→3KK
CH	8H+K→3PK→鹤3P→3KK	8H+K→3PK→鹤3P→3KK	8H+K→P→P→3KK
HC	8H+K→3PK→鹤3P→3KK	8H+K→3PK→鹤3P→3KK	8H+K→3PK→鹤P→3KK

注：莎菈在某些招式后会自动进入8P+K8P+K（红鹤垫步）的构架，我们将其简称为“鹤”，此外连段中的66H+K可以视情况和3KK、6KK互换，其中6KK最稳定。

与莎菈对战时的要点

无论在任何距离，莎菈都拥有高性能的打击技，因此做好这些打击技的对策是与莎菈战斗时所必须的。中距离时要时刻提防她的66K以及4H+K，两者都是单发的中段K系攻击，如果能提前侧移躲开，那么之后可以对处于挥空硬直中的莎菈进行确反，此外两者在中近距离被防后都可以用指令投进行安定的确反。对手可能偶尔会以236P+K来代替66K和4H+K，注意此招被防后莎菈只有5帧的劣势。近战时防住6P后的处理可以说直接影响到战局的走势，6P的后续派生并没有很高的攻击力，建议积极地插动让对手不敢二择，被6PK打出CH时对方难以取得回报，而6PP的第二段判定是上段，因此防住6P后用2P插动是不错的选择。莎菈在近距离主动进攻的几率很大，不过她的一些主力技都有确反，比如防住6KK后可以用指令投确反，注意6KK被防后的硬直较小，给予玩家的反应时间也相对较短，一定要有防住后及时用指令投确反的意识，尤其是防住6PK后务必用最高伤害的指令投来重创对手。在防住莎菈的侧移P、6PP等招式后会取得轻微的帧数优势，此时要注意对手可能会继续以发生较快如44P的招式来抢招又或者是侧移，尤其是当我们使用的角色没有较快的打击技，这种情况下一定要立即用发生最快的如P连携来中止对手的行动。



▲就算被6PP的第二段判定CH命中，受创方的劣势也不会非常大。

丽凤



角色概述

万能型返技系角色。丽凤和李强一样加了一个新型转换类架构“云手”，这个构中包含了上中下三段变化以及一个OH。重要的不是这些变化，而是这个构具有返中段和上段P的效果，众所周知中上段的P是系列中最有效的抢招手段，这种强大的拦截效果自然不言而喻。而拥有6种专家返的她也让自身的的防御力更上一层楼，成功诱发Hi Counter时可以直接夺走对手三分之一左右的体力。236P可以架上段攻击并触发CB，6P+K通吃中段攻击并且自身也是中段技，而44P可以躲上段并且架中段，可谓是完美的防御体系。不过本作中她的投技威力大减，打击技也比以前温柔了一些，好在基本性能还算优秀，各种挑空连段的伤害也依旧可观。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
6PK	12-14	中P-中K	25	-14
K2K	11-24	上K-中K	20	-8
P	10	上P	10	-5
3PP6P	14-13-14	中P-上P-中P	20	-12
云手构中P+K	18	中P	22	-8

发生为12帧的6P是进攻时的核心招式，它的后续招式6PK可延迟派生，摸到CH后会直接将对手浮空，通常命中也可以在极为有利的帧数下进行二择。11帧发生的K作为通常技来说非常强力，派生技KK和K2K被防后虽然会有一些劣势，但只要控制好距离来使用就基本不会受到对手的反击，此外它们都拥有追向性能，后者不仅距离优秀且CH时会将对手吹飞。非贴身距离时可以用66P或3PP来试探对手，而以P和3P起始的连携也非常实用，因为单发的6P并没有追向性能，所以需要PP6P和3PP6P来弥补这方面的不足。云手构能适当地抑制对手的P和6P，成功抵消掉对方的招式时记得用P+K来追击，命中后对手会进入眩晕状态，接下来便是丽凤单方面地进行二择了，这里建议用命中后会有20帧以上优势的8P追击来为后续的CB做准备。此外不要忘记她的OH技也是近战时的强力候补之一。



◀6PK CH命时，第二段判定可以将对手挑空，这也是丽凤主力的挑空手段。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3K	13	中K	22	-10
K2K	11-24	上K-中K	45	-8
66P	14	中P	26	-7
1KP	17-16	下K上P	15	-8
66T	16	上段OH	45	-



▲1KP的动作虽然比较隐蔽，但无论命中还是被防都会出现较大的破绽，切勿滥用。

中距离时主要依靠13帧发生的3K来牵制对手，招式被防时可以考虑派生3KP+K，初段CH命中的话可以形成确定追击将对手挑空。距离稍远一点可以用单发的66P以及K2K，66P被防时有7帧确反，但只有面对投技型角色时才会被确投，此招的发生快，可以用来应对挥空招的对手。使用K2K时尽量以第二段判定的尖端来触碰对手，如此一来能稍微减少被防时的不利，因为距离的关系对手也难以确反。想拉近距离的话可以用1KP，第二段的上段P系攻击的移动距离非常远，但要注意被防或命中后自己都会出现8帧的破绽，如果顺势进入云手构，那么只有投技型角色的T（4帧发生）才能确反。除此之外也可以用3P，3P后有丰富的上中下段派生，混合使用能给予对手一定的压力。6H+K适合作为突袭技来使用，崩防后会有5帧的优势，但要注意动作比较明显，滥用的话容易被对手的返技挡下来。除了打击技外，也可以考虑用OH技66T来靠近对手，因为指令的关系它的距离较远，而距离更远的236T发生为20帧，适合在猜到对手要用返技的时候利用它的组合投派生来重创对手，通常情况下用66T→4T→66T，对手靠近场景边缘时则用66T→4T→46T。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
CH	P+K→3PKK2K	P+K→3PPKK	P+K→PP6PP
HC	P+K→9KK→3KP+K	P+K→3PKK2K	P+K→3PP6PP
CH	8K→9KK→PP6PP	8K→9KK→PP6PP	8K→9KK→3KP+K
HC	8K→9KK→3PP6PP	8K→9KK→3PKK	8K→9KK→3KP+K
NH	66K→9KK→3KP+K	66K→9KK→3KP+K	66K→3PKK2K
CH	66K→9KK→3PKK	66K→9KK→3PKK	66K→3PKK2K
HC	66K→9KK→3PP6PP	66K→9KK→3PP6PP	66K→9KK→3KP+K
NH	3P+K→背2PPP	3P+K→背2PPP	3P+K→背2P
CH	3P+K→背PKK2K	3P+K→背PKK2K	3P+K→背PKK2K
HC	3P+K→背PP4P→3KP+K	3P+K→背PKK2K	3P+K→背PKK2K
NH	7K→背2PP2K	7K→背2PP2K	-
CH	7K→背PP4P→3KP+K	7K→背PKK2K	7K→背PKK2K
HC	7K→背PP4P→PP6PP	7K→背PP4P→3KP+K	7K→背PKK2K

与丽凤对战时的要点

丽凤在中距离时基本占不了太大的便宜，3K的性能大众化，基本上只有单发的66P有威慑力。注意尽量不要去防K2K，尤其是丽凤以此招的尖端来牵制时，防住后基本没有任何确反，因此要尽量做到用返技反击第二段、或者将距离拉开到K2K会挥空的地方，然后再用发生快的招式确反。近距离战中丽凤的进攻能力也并不出众，以通常的立回思路来小心应对即可，比较需要注意的招式有带有避上段性能的1P和可以派生的6P，侧移可以躲开6PP和6PK的连携。惟一比较棘手的是她的云手构，就算在帧数劣势下她也能籍此来转守为攻，云手构的作用是自动对上中段P系使用返技，如果被返到会陷入只能通过转动方向来恢复而无法使用返技的眩晕状态。有强力K系招式的角色会相对轻松一些，考虑到云手属于返技，没有强力K系的角色可以利用投技或OH来抓Hi Counter，多抓个几次她就不敢乱入构了。此外云手构中的招式被防住后都会出现破绽，云手P+K有8帧、2K有18帧确反，前者可以用投技确反，后者则交给打击技。防住云手P如果她不继续进入云手构的话会有4帧不利，如果她还是继续入构，那么就用OH或K系来进攻，需要注意丽凤本身是持有专家返的角色，如果每次都用K系的话反倒容易被专家返逮到。另外还需要提防一下云手中的T，此招不可拆解，被投到后会直接被带入连段。



▲对付云手就用脚（K系）往死里踹吧。

瞳

角色概述

万能型打击系角色。之前还想把瞳定义为变化型打击系角色，后来发现此妹子在力量和速度方面的表现绝对大于其变化，尽管变化也不少，但不及其强大的攻击力和招式的连贯性那么耀眼。她的所有招式都有着不俗的威力且破绽不大，进攻时一旦进入顺势之后，很容易风卷残云般地血洗对手。家伙是哪个拥有中上段P通吃返技，让对手的反应制很难得逞。缺点是部分主力招式没有用来封侧移的追向性能，虽然有下段属性的封侧移招式，但被防后会受到12帧以内的投技确反。此外招式的连携主要以上段技为主，且后续的派生招式缺乏中段，遇到避上性能优秀的对手时较难取得优势，体重太轻被挑空后损失惨重也是她的缺点之一。好在整体的操作难度不高，初学者也能快速地上手。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
PP4PPP蓄力	10-9-20-15-28	上P-上P-中P-中P-中P	50	+4
6PK	13-14	中P-中K	16	-9
7P	11	上P	13	-6
3K	14	中K	24	-10
2P	14	下P	5	-4

瞳在贴身战中主要利用P以及6P的后续派生连携来狙击乱动的对手，PP4PP的后面两段判定和6PK的第二段判定有着不错的打乱动效果，原因是它们都可以通过延迟输入来改变出招的时间。话虽如此，它们大多是中段判定，对手只要保持站立防御且不胡乱插动就基本不会受到伤害。为了撕开对手的防御，需要用6PK2K来打对手的下段，或者用PP4PPP蓄力来发动崩防技，期间也可以故意放弃连携转而用投技破防。屡屡得手后对手可能就会沉不住气开始抢招，此时PP4PP和6PK的延迟出招就能派上用场。下段的2P通常命中后有1帧的优势，之后可以用P或7P这两招发生较快的招式来继续压制对手，尤其是11帧发生的7P在有1帧优势的情况下可以直接打掉对手的10帧P，使用7P时除了可以用7PK的派生，命中后会处于大有利状态的7PP也是不错的选择，但要注意7PP的两段判定都是上段，对手可能会在1帧劣势的情况下用避上段的招式反击，此时用6K就能取得更大的优势。



▲6PK延迟派生的时机非常宽松，利用这一点可以有效地诱使对手出招然后将其打出CH。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
3KP4PPP蓄力	14-16-20-15-27	中K上P中P×3	50	+4
P+KPP蓄力	14-16-28	中P×4	50	+3
46P	12	上P	35	-11
236P	15	中P	38	-11
6H+K	18	中K	30	-2

中距离时可以用会往前移动一大段距离的3KP4PPP来牵制对手，这个连携里除了第二段判定外，其余的判定摸到CH后的回报都非常大。最后一段蓄力至最大时可以崩防，相关的应用可以参考近战的部分。初段发生与3K一样同为13帧的P+KPP也是不错的选择，最后一段判定也可以通过蓄力衍变成崩防技，被防时自身会有3帧的优势。除了这两种打击连携的选择外，单招方面有上段的46P和中段的236P，两招的发生和距离都相当优秀，非常适合在对手的招式挥空时作为确反技来使用，尤其是12帧发生的46P，只要对手是在站立状态中露出破绽，那么就不要放过确反的机会，而发生稍慢于46P的236P则专门用来确反蹲姿的对手。18帧发生的中段技6H+K附带追向性能，被防时只有2帧劣势，虽然有后续的6H+KK派生，但因为是上段，所以在实战中的价值不高。被防后有4帧破绽的3H+K适合作为中距离的突袭技来使用，招式途中属于跳跃状态，对付一些下段技性能优秀的角色时非常活跃。



▲P+KP同样可以延迟派生来惩戒乱动的对手。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
CH	7K→7PK→P+KPP	7K→4KPPPP	7K→8PK6PK
HC	7K→7PK→P+KPP	7K→7PK→P+KPP	7K→PP4PPP
NH	4H+K→背PP6PK	4H+K→背PP6PK	4H+K→背PPP
CH	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP6PK
HC	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP4PPP	4H+K→背PP4PPP
NH	33P→4KPPPP	33P→4KPPPP	33P→8PK6PK
CH	33P→7PK→P+KPP	33P→7PK→P+KPP	33P→PP4PPP
HC	33P→6PK→7PKKK	33P→7PK→P+KPP	33P→4KPPPP
NH	9K→8PK6PK	9K→8PK6PK	9K→8PK6PK
CH	9K→4KPPPP	9K→4KPPPP	9K→8PK6PK
HC	9K→7PK→P+KPP	9K→7PK→P+KPP	9K→4KPPPP
NH	8H+K→8PKK	8H+K→3PP	8H+K→3PP
CH	8H+K→4KPPPP	8H+K→4KPPPP	8H+K→8PK6PK
HC	8H+K→7PK→P+KPP	8H+K→7PK→P+KPP	8H+K→4KPPPP

与瞳对战时的要点

瞳在近战时有着丰富的打击连携派生，一旦被她的招式牵制住，那么就很难全身而退，所幸她的连携中存在一定的空隙，只要逮到这些空隙，就有可能转守为攻。先来看看只有上段和下段派生的连携，6K后可以派生出上段的6KK和下段的6K2K，因此防住6K后可以尝试使用避上段的招式来对策她的6KK，尽管有可能会被6K2K扫倒，但为了让瞳不能随意用6K来牵制，有必要付出一点牺牲。3K后的3KP以及3KK都是上段的派生，所以防住3K后立即用避上段的招式来反击是万能的对策，此外3KP后的派生3KP4PPP和3KP6K都是中段技，有强力专家返的角色不要放过这个反击的机会，如果她以延迟派生来提防我方的返技，那么我们用发生快的P直接打断的3KP4P。基本上瞳的派生连携都是不追向的直线型招式，积极地侧移也可以限制她的行动，但要注意可以打侧移的6H+K、H+K和2H+K，不过后面两招的回报并不大。她的常用下段技如2H+K、1P在防住后都会出现较大的确反，直接用投技来输出吧。



▲3K后的两种派生都是上段，看到3K后立即反应过来用避上段的招式反击吧。

疾风

角色概述

万能型打击系角色，中、近距离的对战都能游刃有余地应付，近战时有着标准发生速度的招式与对手抗衡，中距离时也有突进性能优秀的招式，此外还有自带避上段性能的招式以及侧移的招式，对上以直线压制为主的角色时非常有利，投技方面也有用来确摔的7和12帧投。将对手打成眩晕状态后也不乏稳定的打击连携来触发CB，挑空对手后若想打出高伤害连段则需要练习一下稍有难度的指令。如果硬要找他的缺点，那就是招式的派生不太丰富，大多停留在2段判定左右，此外部分招式被防后会受到对手的投技确反。整体来说只有连段方面需要花点时间去练习，适合新手使用的角色。

近距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
P	10	上P	10	-2
6P	12	中P	18	-12
2P	14	下P	5	-4
1P	16	下P	18	-10
1K	15	中K	26	-10

10帧的P、12帧的6P以及避上段的2P都是疾风的常用招式。以P起始的常用进攻套路是PP被防后用投技或PPP/PP6P来打投二择。PPPP和PP6P的最后一段判定都可以蓄力，蓄满后是崩防技，成功崩防会和对手保持贴身状态且有1帧的优势，之后可以继续用P或6P的连携套路起攻。注意6P被防时会出现较大的破绽，所以一般用6PP或6PK，对付想在防住6P后进行确反的对手用6PP，而对付想侧移的对手就用发生快且有追向性能的6PK，这两种6P后的派生可以说是简单实惠。2P命中后敌我双方会处于五五开的局面，如果对手的整体招式发生速度慢于疾风，那么不妨多用。近战是的避上段招式有1P和1K，其中1P有追向性能，用来封对手侧移时摸到CH的话会有不错的回报，相比起2P来说属于风险大回报大的招式，如果担心单发的破绽较大，可以考虑派生出后续招式。相比起1P而言，1K虽然不追向，但通常命中时会有+3帧是它的优势所在。

◀2P通常命中后双方处于均势，遇到招式整体发生不快的角色时可以多加利用。

中远距离战术分析

实用招式				
指令	发生帧数	属性	伤害	被防硬直
66P	16	中P	25	-12
236P	14	中P	40	-11
3K	14	中K	25	-3
3H+KKP	23-24-24	中K-下K-中P	25	-5
长按3方向PP	18-20	中P-中P	20	-13

疾风拥有不少距离优秀的招式，对战时可以刻意拉开距离来维持在自己擅长的距离上进行立回。他的大众3K发生优秀，虽然通常命中只+1帧，但被防时只有很小的劣势，CH命中的话可以用17帧以下的招式形成确定追击，推荐用8P带入连段。同为中段K系的3H+KKP，它的突进性能优秀，第二段的下段判定还有追向性能，第二段判定被防时有5帧劣势，不过因为没有其他的派生，所以一般只用前面两段来骚扰对手。中段P系的选择有能打出会心的66P、命中时将对手吹飞以继续保持在中距离立回的236P、以及可以直接将对手挑空打连段的长按3方向PP。66P因为出招前需要输入66，所以距离比想象中的还要远，后续可以派生出66PP，蓄力后还可以变成崩防加帧技，而66PK派生的第二段判定不仅附带追向性能，命中时也能直接将对手挑空带入连段。14帧发生的236P一般在对手的招式挥空后作为高速确反技来使用。此外，利用特殊移动6P+K（疾风驱）也可以起到中距离牵制对手的作用，疾风驱P是上段的崩防技，被防后有7帧优势，当对手开始以蹲下来避免被这招加帧时，就可以用疾风驱K将对手挑空，对付老实防御的对手也可以用疾风驱T来投对手。最后，附带追向性能的下段2H+K也可以偶尔用来骚扰一下对手。



▲3H+KKP会以跳跃从中距离突入到对手的面前，虽然最后一段判定被防也没有确反，但不要过分依赖，否则会被对手的返技制裁。

挑空技&体型限定连段			
命中状态	轻量级	中量级	重量级
NH	6K→长按3方向PP→7K	6K→长按3方向PP→7K	6K→PP6PK
CH	6K→长按3方向PP→PP6PK	6K→长按3方向PP→33KK	6K→PPP→7K
HC	6K→长按3方向PP→PP6PK	6K→长按3方向PP→PP6PK	6K→8P→PP6PK
NH	8P→背PPP→7K	8P→背PPP→7K	8P→背PP6PK
CH	8P→背PPP→33KK	8P→背PPP→33KK	8P→背PPP→7K
HC	8P→长按3方向PP→33KK	8P→长按3方向PP→33KK	8P→背PPP→7K
NH	8K→PP6PK	8K→PP6PK	8K→PP6PK
CH	8K→长按3方向PP→33KK	8K→长按3方向PP→33KK	8K→PPP→7K
HC	8K→长按3方向PP→PP6PK	8K→长按3方向PP→PP6PK	8K→长按3方向PP→7K
NH	33K→PP6PK	33K→PP6PK	33K→33KK
CH	33K→8P→PP6PK	33K→8P→PP6PK	33K→PPKK
HC	33K→长按3方向PP→33KK	33K→长按3方向PP→33KK	33K→66KKK
NH	9K→PP6PK	9K→PP6PK	9K→PP6PK
CH	9K→PPKK	9K→PPKK	9K→PP6PK
HC	9K→66KKK	9K→66KKK	9K→PP6PK

与疾风对战时的要点

所有的招式性能都在平均线以上的疾风基本没有什么明显的弱点，好在他的主力技都有一定的破绽，对战时能防住疾风的进攻并以对应的招式确反是取胜的关键。防住他的常用中段牵制技6PP后可以用10帧以内的指令投确反，注意6PP的第二段判定虽然发生不快，但就算持有9帧发生P的角色也无法在两段判定之间直接抢断，老实防御才是上策，不过PP6P的最后一段判定可以直接用9帧P点掉。他的6PK被防后有7帧劣势，投技型角色可以用6帧的指令投确反，而其余的角色就用伤害较小但好歹也是确反的T来还击吧。防住PPPP和PP6P的最大蓄力崩防技后他只有1帧的优势，所以不用太过在意。近中距离时疾风的1K比较活跃，此招有避上段的性能，不过被防后有10帧确反，因为他的收招姿势特殊，所以无论是上段还是下段的投技都能命中，根据自己角色的特性选择伤害最高的投技来确反吧，每次都能成功确反会让疾风不敢乱用1K，此时就可以用上段的P系起始来压制了。3H+K因为有派生，防住初段后建议不要乱动，他的其余几个常用招式都有确反，236P可以用7帧投确反、2H+K则有15帧破绽。



▲防住1K后疾风会同时处于站立和蹲下的状态，无论是上段还是下段投都能对其进行确反。

奖杯指南

奖杯总数	46	铜杯	32	银杯	10	金杯	3	白金	1

项目	内容
白金难度	7/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	6
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金奖杯有一定的难度，主要体现在完成全角色的连段挑战、完成全角色的出招指令训练、3种主要模式的全难度通过，如果能顺利客服这几大难关，那么剩下的奖杯就只需耗时来刷刷刷即可取得，另外需要面连一场的奖杯也可能难倒不少身边没有"绅士"朋友的玩家（笑），下面将提供一条白金路线，祝大家早日修成正果。

●白金路线

1.先将教程模式里的课程全部完成，然后再将故事模式打通，注意过场全部要从头到尾看完不能跳过。

2.接下来赶紧去网战模式里刷战斗场数，因为没有对胜负的要求，所以可以和前面一步互换，因为游戏已经推出了好一段时间，再不网战恐怕以后很难搜到人。

3.收集完网战部分的奖杯后会有很大几率自动取得一些如落崖攻防相关的奖杯，如果没有取得就根据奖杯的要求，将游玩鉴赏模式、解锁"绝伦"、在鉴赏模式中拍照等奖杯一同解决掉。

4.相信经历了前边几步的洗礼后，大家也对游戏的系统有了一定的认识，接下来就可以尝试挑战3大模式的全难度通关、挑战模式的全连段以及全角色的出招等考验玩家技术的奖杯了。

5.最后可以收集一下全角色的服装、以及选用全角色并故意输掉来观看他们的战败姿势。


DOA5 PLUS大师（白金）
取得条件：取得除此之外的所有奖杯


格斗娱乐（铜杯）
取得条件：在训练模式和对战模式以外的模式中任意完成1场战斗


遇上了强劲对手（铜杯）
取得条件：在网战模式中累积进行10场战斗


和劲敌对手的激战（银杯）
取得条件：在网战模式中累积进行100场战斗


DOA5 PLUS is my life（金杯）
取得条件：在网战模式中累积进行500场战斗


踏出步上排行榜强者的第一步（铜杯）
取得条件：网战中进行1场排名模式的对战


轻松地连线（铜杯）
取得条件：网战中游玩1场单人战


身边的竞争对手（铜杯）
取得条件：以Ad Hoc模式对战1场


飞呀～！（铜杯）
取得条件：在THE SHOW场地中利用威力爆击将对手打进场景边缘小丑的嘴巴里


回答！（铜杯）
取得条件：在HOT ZONE场地中利用威力爆击将对手打到上方的直升飞机上


称号猎人（银杯）
取得条件：累积取得100个称号


通过了大型机台模式（铜杯）
取得条件：街机模式下任意难度通关1次


大型机台模式的究极高手（银杯）
取得条件：街机模式全难度通关


通过了时间竞赛模式（铜杯）
取得条件：时间竞速模式任意难度通关1次


时间竞赛模式的究极高手（银杯）
取得条件：时间竞速模式全难度通关


通过了生存模式（铜杯）
取得条件：生存模式任意难度通关1次


生存模式的究极高手（银杯）
取得条件：生存模式全难度通关


新来的对战者（铜杯）
取得条件：对战模式中累积进行10场对战（触控模式也算）


战斗还没结束呢（银杯）
取得条件：对战模式中累积进行100场对战（触控模式也算）

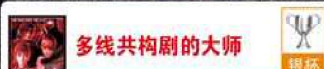

多线共构剧的开幕（铜杯）
取得条件：完成故事模式的序章



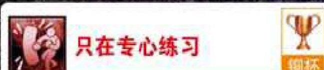




取得条件：完成故事模式中的续·霞之章



取得条件：故事模式通关



取得条件：在练习模式中连续游玩1小时以上



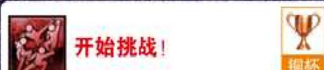
取得条件：完成指令练习模式中全部角色的招式列表



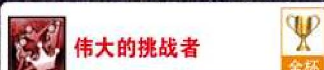
取得条件：游玩教学模式的任意课程



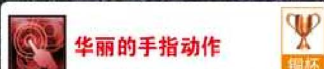
取得条件：完成教学模式中的所有课程



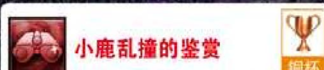
取得条件：游玩连段挑战模式



取得条件：完成连段挑战模式中全部角色的连段挑战



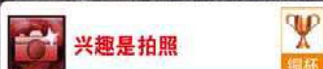
取得条件：游玩触控模式



取得条件：游玩鉴赏模式



取得条件：在对战纪录中查看自己的战绩



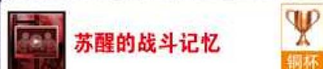
取得条件：在鉴赏模式中拍摄一张照片



取得条件：在画面显示设定中打开数位指令的任意显示



取得条件：在在画面显示设定中打开任意一方的招式资讯



取得条件：保存一段对战录像

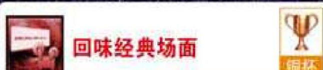


取得条件：在设定菜单中的BGM PLUS里更改过任意BGM的设置



取得条件：在设定菜单中将真胸引擎的设定改为"绝伦"

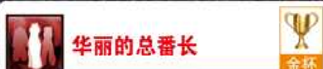
奖杯说明："绝伦"初始处于锁定的状态，玩家只要在触控战斗中累积点击5000次屏幕就能解锁，当前点击的次数可以在主菜单EXTRA里的FIGHT LOG里查看。



取得条件：在影片回放模式中观赏任意一段故事模式中的过场



取得条件：选择场地时按△键选择没有危险要素的场地



取得条件：取得全部角色除DLC以外的所有服装



取得条件：用威力爆击命中对手一次



取得条件：在落崖攻防中成功将对手打下崖



取得条件：在落崖攻防中成功地转守为攻



取得条件：无伤取得任意战斗的胜利



取得条件：观看过所有角色的败北姿势



取得条件：在游玩故事模式时完整观看过所有过场，不可跳过



TIPS 全角色中英文姓名对照

霞（Kasumi）	李强（Jann Lee）	Alpha-152
布莱德王（Brad Wong）	扎克（Zack）	莎菈（Sarah）
米菈（Mila）	绫音（Ayane）	巴斯（Bass）
海莲娜（Helena）	隼龙（Ryu Hayabusa）	丽凤（Lei Fang）
心（Kokoro）	艾勒特（Eliot）	瞳（Hitomi）
海曼（Bayman）	蒂娜（Tina）	疾风（Hayate）
克丽丝蒂（Christie）	里莎（Lisa）	元福（Gen Fu）
里格（Rig）	晶（Akira）	陈佩（Pan Chen）



《胧村正》是Wii上公认的佳作，移植到PSV平台后也凭借其浓郁的日式风格以及出色的游戏素质获得了玩家们的肯定，销量顺利突破10万大关。希望这一成绩能让制作方感到满意，并尽早推出早已公布却始终迟迟不见动静的4个DLC短篇剧本——元禄怪奇谭吧！

文 苍穹　美编 Juxi

A·RPG	胧村正			游戏卡存档
	胧村正			435MB
	Marvelous AQL	2013年3月28日	日版	1人
零售版：4980日元/下载版：4980日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

系统篇

画面解说



①生命蜡烛，"\"左侧是最大生命力、右侧为当前生命力
②当前等级，上限为99
③装备的3把妖刀&当前使用刀的灵力槽
④区域地图，箭头会指示目的地大致方向
⑤当前装备的道具&满腹槽&食用料理效果
⑥连斩数，最高为999
⑦忍袋内尚未查看的新道具数量
⑧所持金钱，左侧小判单位是"两"、右侧铜钱单位是"文"

注1 本作并没有Game Over的设定，角色的生命力降为0后会从该区域重新开始，魂和道具数量重置但经验值能够保留。

注2 随机遇敌分为两种，地图消失、画面锁定的强制战，必须获胜才能继续前进；地图不消失的非强制战可以从当前区域的出口撤离。

妖刀系统

妖刀是本作最为重要的系统，攻击招式、收集要素、游戏结局等都与其息息相关，故优先介绍。

灵力槽

角色可同时装备3把妖刀，每把刀各有一条蓝色的灵力槽。灵力槽在防御、弹返敌人攻击或是发动奥义时都会消耗，获得魂或使用砥石时则能回复。一旦灵力槽耗尽，妖刀便会折断，手握断刀的角色攻击力会大幅下降，且无法进行防御或弹返，只能切换其他妖刀。断刀在收入刀鞘一段时间后就会复苏，这也是妖刀的最大特色。



刀的种类

妖刀可以分为两大类，即"太刀"与"大太刀"。太刀的挥刀速度快、硬直小、易于连招，使用起来非常灵活，不过攻击范围相对较小。在面对喜欢防御的敌人时破防较难，且不容易打出对方的硬直。大太刀的攻击范围大、威力也往往更出色，且在空中攻击时的滞空时间更长，但由于挥刀迟缓，使用不慎的话容易被敌人的攻击命中。两种刀的实用连招和技巧请参看后面的"连招范例"，玩家可以根据连招手感和敌人的特性，在装备的3把妖刀里分配好太刀与大太刀的比例。

妖刀锻冶

游戏中共有108把妖刀，大部分都要靠锻冶系统自行打造。主菜单中的"锻冶"项目在击倒序幕的BOSS后就会开启，在这里可以看到妖刀的系谱图，下层的妖刀惟有在获得上层分支的全部妖刀时方可锻造。除了满足系谱关系外，锻冶还需要两种素材——"魂"和"生气"。前者在击倒敌人时可以得到，场景中也会散落着一些，触碰后便会自动收集；后者只有靠食用料理才能累积，店铺的料理或玩家自制的料理皆可。

解除封印

击倒BOSS获得的妖刀在锻冶系谱图中有不同颜色的正方形外框，它们还有一项特殊的功能，即能解除场景中对应颜色的封印，推进故事剧情或挑战魔窟。封印有赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫、白共8种颜色，前7种在击倒每一幕流程的BOSS后就能得到对应的妖刀，最后一种白色封印较为特殊，需要在同一存档中把男女主角线各通一遍才能解除。

操作介绍

基本操作

玩家操纵的角色可分为行动和战斗两种状态。在尚未遇敌的行动状态下，角色是无法拔刀进行攻击的，而在触发随机遇敌后，角色会自动拔刀进入战斗状态。以下按键为游戏初期的默认设置。

按键	行动状态	战斗状态
右摇杆	地图查看	地图查看
左摇杆←/→	角色移动	角色移动
左摇杆↓（长按）	下蹲	下蹲
左摇杆↓（短按）	跃至下层	跃至下层
方向键←/→	道具选择	道具选择
方向键↓	道具使用	道具使用
×	跳跃	跳跃/受身
□	调查/对话/进入	攻击
△	换刀（不会发动居合斩）	换刀
○	调查/对话/进入	奥义
Select	切换地图显示	切换地图显示
Start	调出菜单	调出菜单

注 PSV版的"设定"→"操作手段"项目中可对按键的功能进行自由更改，建议玩家根据自身习惯把默认设置中无效的L和R键利用起来，比如将L键设为防御、R键用于回避等。

进阶操作

二段跳&滞空：在跳跃的过程中再次按下×键可进行二段跳，而在腾空时按住×键可在一定时间内减缓下落的速度。

紧急回避：在长按摇杆↓处于下蹲状态时，把摇杆向←/→方向拨动可进行翻滚回避。翻滚动作在窜出去的刹那是有短暂的无敌时间的，但动作的后半程仍具有受创判定。此外，翻滚还可以用来越过障碍或闪身到敌人身后。

防御&弹返：长按□键可举刀展开防御，不过防御攻击需消耗一定的灵力槽，受到大威力攻击时极易发生断刀。面对忍者镖、骷髅等飞行道具时，看准时机按□键挥刀可将其弹返，对敌人造成伤害（对会瞬移的亡灵型敌人非常有效），但弹返同样需要消耗灵力槽。

下段斩：在长按摇杆↓处于下蹲状态时按□键即可发动下段斩击，此招可以对倒地状态的敌人造成伤害，进而让其浮空继续发动连续攻击。

蓄力斩：在长按摇杆↓的同时按住□键一会儿再松开，便能发动旋转的蓄力斩，面对持刀型的敌人时（如武士），蓄力斩有较高的几率将对方的刀打断。

上段斩：在按□键攻击的同时推摇杆↑，可以发动具有挑空效果的上段斩，这也经常作为空中连招的起手式。

突进攻击：在按□键攻击的同时推摇杆←/→便可发动，最多连续3次。突进动作结束时可跳跃，将其与×键结合起来便可进行多段跳跃，而在3次连续突进过后角色也会自动跳跃一次。

下落突刺：角色在空中按□键攻击的同时推摇杆↓，可发动向下方的突刺攻击。突刺在一定的范围内具有自动追踪性，并不是完全垂直向下的。

居合斩：在刀的灵力槽发出亮光的状态下按△，换刀的同时还会发动全屏攻击的居合斩，发动过程中全身无敌，是非常强力的招式（基本可以秒杀大量出现的毛目玉）。使出居合斩后灵力槽就会变暗，需要等待一段时间才能再次发动，在此过程中吸魂的话可以缩短居合斩的冷却时间。

奥义：按○键发动奥义时角色是全身无敌的，根据所用妖刀的不同，奥义的具体招式性能、伤害判定甚至无敌时长等都有极大的差异，玩家需在实战过程中慢慢摸索，后文的资料篇也会总结各种奥义的特性。



连招范例

本作中用普通攻击对一般敌人最多只能进行两次连续浮空（打死时可以继续浮空），这也是连招时最基本的规则。连续使用奥义的话则可以令敌人一直保持浮空，这是对BOSS造成重创的有效手段，但灵力槽的消耗也比较大。对于地面的敌人，上段斩、蓄力斩等都可以作为浮空连招的起手式，但包括BOSS在内的部分大型敌人（如赤鬼、青鬼，牛头、马面）是以累积伤害值来判断是否浮空的，少数敌人（如大蛤蟆，亡灵铁炮兵）根本不会浮空。下面介绍几种最基本的连招，不包括追加奥义时的派生连招。

◆太刀・地面四连斩

在地面快速连砍4下，第4下旋转斩可以导致敌人浮空，进而展开空中连招。由于太刀的出招、收招快，这也是弹返敌人飞行道具时最常用的招式。在按□键攻击的同时推摇杆，可以让角色在保持攻击动作的同时进行滑步位移。

◆太刀・地面三连斩→下段斩→地面三连斩→下段斩→……

用下段斩的向前突刺取消地面旋转斩，根据敌人种类的不同效果也略有差异。下段斩的突刺效果能穿越部分敌人，此时回身反砍便能在安全的区域攻击，反之对于穿越不了的敌人，继续保持之前的操作也可不断输出，另外把下段斩改成突进攻击也可以达到穿越到敌人身后的目的。

◆大太刀・地面三连斩

在地面奋力挥刀3下，前后方的敌人都能命中，第3下旋转斩有两次伤害判定。大太刀在伤害和攻击范围的优势凭此招就可以体现出来，不过动作较慢不适合用来弹返。在按□键攻击的同时推摇杆，可以让角色在保持攻击动作的同时进行滑步位移。

◆大太刀・地面二连斩→翻滚→地面三段斩→翻滚→地面三段斩→……

利用翻滚取消大太刀在地面的第三段旋转斩，翻滚动作结束后推住摇杆的同时按攻击（摇杆←/→+□），能直接发动第三段的大威力旋转斩，完全收招前再翻滚并如法炮制，依旧会发动旋转斩。如此反复能够最大限度地发挥大太刀的高伤害优势，是面对大批地面敌人时非常实用的连招。

◆太刀・空中四连斩

太刀在空中同样是以快速和灵活制胜，第4下旋转斩的旋转次数是与浮空高度成正比的，即一直到角色落地为止都有判定，故作为浮空连招的终结非常实用。落地时紧接一个下段斩可以立刻把敌人再度挑空。

◆太刀・空中三连斩→（停顿）→空中三连斩→……

由于太刀在空中的第4下旋转斩强制落地，想要延长滞空时间，可以靠中断按键取消发动旋转斩，转而继续用普通的三连斩对目标进行不断攻击，过程中只需用摇杆调整方向，一直到落地都可以粘着敌人砍，但停顿的时机要反复练习才能掌握。

◆太刀・空中三连斩→突进攻击3次→空中四连斩

将敌人挑空后追击，并利用左右来回的空中突进把敌人推到最高点，再发动旋转斩就能最大限度地增加其伤害输出，落地时再度挑空并重复一遍，绝大多数杂兵就已经命丧黄泉了。这套连招指令简单，伤害输出也有所保证，但比较考验玩家在滞空时对于空间的判断和把握，突进攻击过后如果和目标有一段距离，可以用判定范围大的上段斩衔接一下，再继续攻击。在面对飞行系敌人时也可以如法炮制，效果拔群。

◆大太刀・空中三连斩→突进攻击/跳跃→空中三连斩→……

沉重的大太刀反而拥有极强的滞空能力，空中的3刀在命中敌人的同时几乎是水平移动的（未命中则会急速下落），收招时会下落少许，但可以用空中突进或者是小跳来恢复浮空高度，继续对敌人展开攻击。此招在面对空中的敌人甚至BOSS时有较高的实用性。



伤害取消

伤害取消是本作的一个重要系统，具体定义为：在自身无法防御的情况下受创的瞬间按□键，该伤害就会被取消，且不消耗灵力槽，但是对燃烧、中毒和断刀时的伤害无效。发动成功时在画面上角色有受伤的溅血效果，但是血槽会削减后再回复。从受创到按键之间只有几帧的有效时间，单从定义上看似乎比较强调玩家的反应和目押，但实际上“事先按住□键”也是可以发动的，故在对敌人展开攻击，或是做翻滚、跳跃等动作时也尽量不要放开防御键，就能确实提高发动几率。这一设定在“死狂”难度下有着极高的实用价值，该难度下BOSS的一些束缚型攻击（如小夜的束缚符、土蜘蛛的蛛丝）都会因此系统而变得完全无效。

能力装备

角色能力

角色有3项基本能力：生命力、力和体力。生命力即HP，力影响角色的攻击力，体力影响角色的防御力。三项能力除了靠升级提升外，部分装备也会有加成的效果。本作中敌人的强度是会随着玩家的等级不断提升的，故练级的意义并不在于缩小敌我的实力差，而是提升力和体力以满足妖刀的装备条件。

游戏中只有两种异常状态“炎”和“毒”，前者的视觉效果是角色身上不断燃烧，后者则是在头顶出现骷髅标记，两种异常状态都会令角色的生命力不断削减。除了食用道具予以解除外，特殊的装备和料理效果也能免疫这些状态。

装备道具

角色可以装备三把妖刀和一件装饰，战斗中途无法更换。每把刀除了种类和攻击力上的差异外，还拥有各自的奥义和特殊效果。面对BOSS时选择合适的奥义，才能令战斗的压力锐减。而妖刀的特殊效果也很丰富，包括增加经验值、强化居合斩攻击等等，只要装在身上就能发挥特效，纵使暂时断刀也没有影响。锻冶和选择装备的妖刀时，也建议以奥义和特效作为优先考虑。后面的“资料篇”会详细介绍全部妖刀的特效及奥义。



忍袋里能自由配置5种道具，包括消耗型和回复型，每种数量上限为9个。“无双”以外的难度都是无法在战斗中打开菜单使用道具的，必须使用即时操作，故战前合理配置好忍袋，并对其顺序了然于胸，才便于在激战正酣时快速准确地切换使用。战斗中使用道具的前提是角色保持站立姿态（站在大型BOSS身上时亦可），浮空、受创、倒地等状态下是无法使用的。



料理系统

料理的作用是回复生命力并积累锻冶妖刀所需的生气，在得到料理书并拥有所需食材的前提下，就可以制作相应的料理。料理分为携带型和即食型两种，前者在料理名称后有“×0”的字样，在制作完毕后并不会直接吃下，而是归入到道具栏中，玩家可以装备到忍袋内，在战斗中有需要的时候吃下，发挥回复效果；后者在制作时就会直接食用，除了回复效果外，往往还有一些强化型的辅助效果，诸如加强攻击力、经验值增加等等。除了自制料理外，在各地区的料理店中也可以享受各地的美味，店里的各种料理（包括行商人出售的消耗品）会在玩家击倒BOSS后恢复最大库存。

角色有“满腹度”的概念，在食用料理后会出现一条红色的满腹槽，在该槽清空前角色不能再食用其他料理，满腹槽会随着时间的经过徐徐下降。使用回复道具并不会出现满腹槽，故在战斗中需要回复生命力时，应将料理和道具配合使用。由于这种设定，自制的料理无法连续食用，但在料理店则可以，吃完离开店铺时才会有满腹槽出现。



战后评价

在战斗中达成特定条件时，战后会获得评价和经验值加成，具体条件如右表所示。一场战斗最多能获得5个评价，获得6个以上时奖励值高的会覆盖掉相对较低的。值得注意的是，发动免疫异常状态的效果时，受到相应攻击虽然不会伤血，但无法取得“无伤”评价，发动伤害取消判定也同样如此。

特殊评价	达成条件	经验奖励
先手必胜の理	先手攻击命中敌人	×2
饿鬼にも胜る大食汉	战斗中食用较多的料理	×2
身の异变にも省みず	处于异常状态时获得胜利	×3
跳ね返しの妙技にて决着	用弹返攻击击倒敌人	×3
一攫千金目出度や	战斗结束时获得较多金钱	×4
かき集めたりお宝长者	敌人掉落3个道具以上	×4
掠り伤の一つも无し	无伤获得胜利	×5
首の皮一枚の名胜负	生命垂危状态下获得胜利	×5
トドメの居合一闪	用居合斩击倒敌人	×5
电光石火の胜利	20秒以内获得胜利	×6
长丁场の大立ち回り	3分钟以上获得胜利	×6
连续斩り千手の如し	达成100连斩以上	×8
亲玉讨ち取ったり	击倒BOSS获得胜利	×20
报酬无し	没达成以上任一条件，或主动从战斗中撤离	-

关于难度

初期有“无双”和“修罗”两种难度可选，在游戏过程中非战斗状态下，两种难度都可以自由切换。以“修罗”难度完成男、女主角的任意结局，都能开启“死狂”难度。由于难度可以自由切换的特性，较快的开启方式是以“无双”难度进行游戏，并在最终BOSS战前存档，切换到“修罗”难度通关即可。“死狂”难度只能在新开游戏时选择，且全程无法切换成其他难度。

“无双”难度有自动防御辅助，也可以开菜单切换和使用道具。相比“无双”，“修罗”难度的特点为：敌人的攻击力和体力更高，攻击频率更快，不容易被打硬直，且经验值减少；玩家在攻击时不会自动防御，防御时刀的灵力槽消耗增加，战斗中也无法开启菜单使用道具。“死狂”难度虽然与“无双”一样拥有攻击时自动防御的特点，但角色的生命力固定为1，一旦断刀就是必死，可以说刀的灵力槽就是角色的生命值，战斗的难度也可想而知。在挑战过程中除了用空中突进代替普通跳跃以免遭到不测外，防御键也最好时常按住以提升发动伤害取消的几率。不过“死狂”难度时中毒和燃烧状态无效，这点对玩家有利。



攻略篇

基础说明

《胧村正》的流程基本就是通过“打BOSS→拿妖刀→解封印”的循环来推进剧情，地图会指示下一个目标地点位置、非常清晰。下文除了梳理剧情外，还会介绍各章节BOSS的打法，并分别讲解常规打法和“死狂”难度下安全性最高的推荐战术，给不擅长动作游戏的玩家一点参考。在攻略正式开始前先简单介绍地图内的各种要素。

封印：游戏中有赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫、白，共8种颜色的封印，阻隔各个区域以及作为支线挑战的魔窟。前7种是击败各幕的BOSS得到对应妖刀后便可砍开，白色的需要在同一个存档中将鬼助传、百姬传尽皆通关才能解开。

魔窟：地图上以不同颜色的洞窟图标表示，颜色即代表洞口对应的封印。游戏中共有16处魔窟，与最强妖刀“胧村正”以及第三种结局息息相关。

行商人：地图上以铜钱图标表示，行商人会出售道具、食材、饰品、料理书以及地图。每到一处都建议优先购买地图，“死狂”难度下储备大量砥石也要依靠各地的行商人。在山城还有一个只卖豆腐的豆腐小僧，也是铜钱图标。

料理店：地图上以团子串图标表示，店中的料理种类繁多、不过都是即食的，主要用来快速补充“生气”，进而锻冶妖刀。

祠堂：地图中相对独立的区域，用作存档的方阵有回复体力、灵力的功能。在通关后与方阵边的狐妖NPC对话可以在各地区的祠堂间快速传送。

温泉：与区域中的小猴子对话就能进入隐藏的温泉，补满角色的体力和妖刀的灵力。随着剧情的发展，温泉里也会触发特殊事件。

宝物：地图上以宝箱图标表示，区域内则是一个发光的亮点（有时会被场景挡住），调查即可获得宝物。不过一些特殊场景内的宝箱，如屋内、井下在地图上是没有图标提示的，玩家在探索时要细心。

轿夫：地图上以轿子图标表示，轿夫的行进路线是固定的，随着剧情的发展逐渐开启，具体4条路线为“骏河→相模”、“武藏→伊豆”、“尾张→近江”、“山城→伊势”，每次使用需支付50文。

渔夫：地图上以轻舟图标表示，渔夫的行进路线同样是固定的，仅有“伊豆→三河”、“伊势→远江”两条。乘坐无需支付费用，航行过程中的60秒可以进行捕鱼虾的迷你游戏，还有机会遇到隐藏BOSS。

鬼助传

妖刀村正忍法帖

序幕

剧情

鬼助遭到一大群忍者的追杀，对方宣称鬼助是违背命令、遭到缉捕的“逃忍”，然而他自己却似乎丧失了记忆。在求生的欲望下，鬼助并不愿坐以待毙，击倒巨型忍者黑猿后，他打算主动闯入敌方的根据地——骷髅谷问个明白。

路线 山城

BOSS·黑猿

获得妖刀	长曾祢虎彻
对应封印	赤色

投掷手里剑：准备动作是单手向后，出手时分上段和下段两种情况，手里剑的飞回路线与出手时相反。注意手里剑飞回时BOSS是不会去接的，故会越过BOSS的身体，无论之前用跳跃还是翻滚回避，都需要留神躲开第二下攻击。

旋转手里剑：准备动作为双手高举，这招近身攻击为连续判定且伤害极大，左手有时还会接续一个快速攻击。翻滚到其身后可保无恙。

震地攻击：双腿下蹲后跃至空中，下落过程中身体没有伤害判定，落地时的震荡波对前后两侧皆有判定。推荐跟BOSS一起跳跃，在空中还可以趁机补几刀。

单手拳击：举起左手的出拳攻击，由于速度很快，是最难避开的一招。不过其判定范围较近且威力不大，用防御就能化解了。

连续震地：斗气状态才会使出，连续震地3次。建议往屏幕一侧跑，BOSS落下时自己起跳，不要试图在这招内攻击BOSS。

大风车手里剑：斗气状态才会使出，准备时间比投掷普通手里剑更短，扔出的手里剑更大但不会飞回。出招前会有一声怪叫，很容易做出预判。

BOSS大部分攻击的起手动作都很明显，威胁最大的招式是旋转手里剑，在正面硬拼很容易断刀，但最佳的攻击时机也是此招，只要在其举手时滚到身后，就有很长一段时间可以放心攻击。近身缠斗建议用速度较快的太刀，攻击时只要注意防御其出拳攻击即可，推荐奥义是“神乐村正”的“旋风”，BOSS投掷的手里剑也可以用这招直接硬拼过去。

由于初期没有其他妖刀可选，料理和砥石辅助也都没有的情况下，死狂难度只能靠玩家的技术了。



二幕

剧情

为了找回自己的记忆，鬼助前往伊贺，在暗夜城他见到了昔日的雇主柳生雪之丞。从忍者的口中鬼助得知自己原是骷髅谷的下忍，与同伴一起潜入鸣神藩执行秘密任务——寻找镜见家藏匿的妖刀村正，以此作为蔑视幕府的证据对该藩施以严惩，然而就在一行人得手之时，鬼助却带着狗头龙村正独自逃走了。在鬼助击倒冲破封印而出的妖怪“大百足”后，雪之丞觉得这名身手不凡的逃忍尚有利用价值，遂给他一次将功补过的机会——只要能抓回鸣神藩镜见家的公主虎姬，就既往不咎并还给鬼助自由之身。

路线 山城→伊贺

BOSS·大百足

获得妖刀	伊贺守金道
对应封印	橙色

鬼火追踪：准备动作为浑身发绿，随后放出数量众多的蓝色鬼火，应对方式为连续挥刀弹返。

触手攻击：头部正面的攻击，分弧线和直线两种情况，范围不大但出招较快。

突进啃咬：向前快速移动的同时连续啃咬，威力和范围都比上一招大得多，命中后极易断刀。

暴走突进：身体进入硬壳状态，快速突进的同时对前方进行啃咬，身体也有攻击判定。

招式不多、规律很好掌握的BOSS，但由于同时存在3条，在目前妖刀攻击力不高的情况下需做好持久战的准备。BOSS没有血槽显示，每一节身体都有伤害判定，每砍断一节都会掉出魂补给灵力，攻击切断面伤害值较高，将它全身砍断即算杀死一只。砍掉尾部后BOSS会陷入短暂的硬直，而成功砍掉头部的话其会陷入长时间的硬直状态，直到尾部或头部复生。由于BOSS的攻击招式多在头部，故战斗时建议先追着尾部砍，成功断尾后在身体一侧攻击头部，顺利断头后就有充足的时间对着切断处猛攻了。千万不要在其头部正面硬拼，否则非常容易断刀。BOSS暴走时的突进攻击由于全身皆有判定也很容易断刀，建议用发招时间长的奥义，比如“旋风”、“地狱独乐”硬扛过去。BOSS身体变短后行动速度会越发灵活，故建议各个击破，否则三条短蜈蚣乱窜会令场面更难控制。

死狂难度下也不难对付，之前务必在山城行商人处购入“白菜锅”的料理书，方便开场抢攻。



BOSS·虎姬

获得妖刀	孙六兼元
对应封印	黄色

弓箭狙击：与玩家间距较远时使用，积极移动的话命中率不高，且可以靠地面上的竹栅栏抵挡。

扇形弓箭：同时射出5支箭，形成一个扇形的攻击面，距离较远时可借助竹栅栏抵挡，近身时需依靠翻滚回避。

漫天箭雨：向天空射出一箭，数秒后垂直落下一排弓箭，竹栅栏无法抵挡，向弓箭来的一侧翻滚即可回避，原地挥刀弹返也可以对BOSS造成伤害。

马蹄震地：近身时使用，马蹄震地后向两侧皆有攻击判定。出招前虎姬会口头下达命令，听到时跳起就可以安全回避并趁机攻击。

策马突击：策马向前方发动突击，威力极大，不过虎姬依旧会事先用口头下达命令，听见时就要准备二段跳。另外突击会把场景内的竹栅栏破坏。

跃马震地：马匹跳起后的震地攻击，往往是虎姬从场景外进入时使用的攻击招式，由于出招时无法看到，故听到虎姬的口令就要做好回避准备。

此战的战斗场景非常宽广，骑马迎战的BOSS在移动速度方面有优势，玩家需要不断向其逼近，近身后方能展开攻击。与之前在迷宫中遇到的竹枪陷阱不同，这里的竹栅栏是对玩家有利的，利用翻滚就可以过去，不要轻易跳起、否则容易中箭。近身后推荐在幽灵马尾巴下方的位置原地砍马腿，在此也有足够的时间反应马蹄的震地攻击，不要跳起攻击虎姬本体，这样容易中箭。当虎姬被逼到场景外后不要追得太深，注意往中间撤一点距离，否则BOSS在场景外发动的突击往往会让人来不及反应。



死狂难度建议在美浓行商人处购入“わらしべ”，便于在洞穴区域杀饿鬼刷砥石，当然不吝钱财的玩家也可在此直接购买。带满一组“大村の砥石”，并配备“旋风”和两把“飞天辉夜”奥义的妖刀。开场吃下“白菜锅”后无视杂兵，迅速向虎姬靠近并猛砍马腿。只要成功砍掉BOSS第一条血槽，在其硬直的时间内使用奥义便可令其保持浮空状态，把握好换刀和使用砥石的时机，BOSS会这样被生生屈死。此战还有一个比较龟缩的打法，开场先虐掉两个杂兵后，躲在竹栅栏一侧与虎姬保持距离，安心等她发射箭雨（镜头会居中，可以当做提示），然后原地挥刀，仅靠弹返给其巨大伤害。此战术只要注意3把刀的灵力，虎姬策马突击时用居合斩的无敌时间应对，也可以非常轻松地击倒她。

三幕

剧情

幕府在拿到鸣神藩藏匿的村正后，下令处死藩主镜见明良、并剥夺了该藩的领地。虎姬则只身一人逃入伊吹山，唤醒了镜见家先祖和武士们的亡灵。如今身披家传铠甲、跨着幽灵马的虎姬率领亡魂大军，挥兵直指江户，目的是消灭将军德川纲吉并夺回狗头龙村正。虎姬与鬼助相遇后怒斥对方是欺骗了自己的“叛徒”。虽然失去记忆，但鬼助也没有轻信雪之丞的片面之言，仅仅是砍倒幽灵马打消了虎姬的作战念头。镜见家的武士亡魂说出了事情的始末：鬼助混入镜见家假扮成仆人半年之久，在骗取到虎姬的信任后伺机夺取了狗头龙村正并送给江户的幕府，导致鸣神藩受到处罚。根据虎姬所述，狗头龙村正并非一般的妖刀，其封印着强大的怨灵，一旦解放会给世间带来恐怖的灾祸。镜见家受到稻荷明神的嘱托，从室町时代开始就由母方的血族作为巫女，代代担任着隐藏并守护狗头龙村正的重任。虎姬同样肩负着这个义务，故宁愿背负叛逆的骂名也誓要封印妖刀。

路线 伊贺→伊势→尾张→美浓

四幕

剧情

虽然不能阻止虎姬进兵江户，但鬼助却对这个勇敢的女子产生了莫名的兴趣，他一路追寻，得知虎姬已前往大和的善祷寺寻求帮助。在秋叶山的山道上，鬼助遇到了降妖伏魔的巫女小夜，对方认为鬼助面现凶相，已被怨灵俯身，希望他乖乖交出妖刀，鬼助当然不会就范。在交手的过程中，小夜的灵符击中鬼助的脑袋，误打误撞的令其找回了记忆——原来身为忍者的鬼助在任务中对虎姬暗生情愫，而其他同伴在成功夺取狗头龙村正后还准备杀死虎姬灭口，鬼助替公主挡下了致命的一刀，并带着妖刀拼死逃走。然而重伤在身的鬼助终究寡不敌众、村正被夺，在奄奄一息的弥留之际，他仍想着替虎姬夺回妖刀不愿离开人世，这种执着唤来了胧夜千十的亡魂。胧夜千十本是胧流剑客，遭到弟子的偷袭后曝尸荒野，心愿未了的他徘徊于人间，只求让苦心领悟的剑法后继有人。两人的相会在冥冥之中似有安排，胧夜千十使用合魂之术，以自己的魂魄脱离轮回、永远消失为代价，让鬼助的伤势痊愈并继承了胧流剑术，不过后者也因此失去了记忆。

路线 美浓→尾张→三河→远江

BOSS·小夜

获得妖刀	小鸟丸
对应封印	绿色

海螺攻击：地面招式，近身后才会使用，距离很短但威力较大，最好用翻滚保持在她身后攻击。

火焰符咒：地面招式，发射3枚符咒形成扇形攻击面，建议看准时机朝符咒飞来的方向翻滚回避。

雷电符咒：地面招式，放出青色符咒的时候没有攻击判定，稍过一会儿后符咒会自动瞄准玩家发射雷电。初期一次发射2枚，后期数量逐渐增多，推荐第一时间砍掉，数量较多时直接发动居合斩清屏。

投掷炸弹：地面招式，丢出威力巨大的炸弹，小夜自己有时候还会卖萌摔倒。可以把炸弹砍回去造成伤害，其摔倒的时候也是攻击的良机。

抛投炸弹：空中招式，连续投掷炸弹的间隔较短，除了朝一个方向积极移动外也可以尝试用刀砍飞。

乌鸦突击：空中招式，大群乌鸦的连续突击，发招前小夜会有一句语音。由于攻击覆盖面极广，无论跳跃还是翻滚都不容易完美回避，建议用翻滚结合刀砍，对灵力槽的消耗并不算高。

烟花炸弹：空中招式，投掷巨大的圆形炸弹，炸裂后呈烟花形状，范围比普通炸弹广。除了及时翻滚回避外，也可以用刀把炸弹砍回去波及BOSS，小夜会因此从空中掉下来。

束缚符咒：空中招式，斗气状态才会使出，发招前天色变暗，放出一列蛇形的符咒，有极强的追尾性。命中后会把玩家定在原地，之后小夜会投掷一个超大的烟花炸弹，威力巨大。在躲避符咒的时候需用二段跳配合地面翻滚的方式，注意符咒在放弃追踪散尽的时候也有攻击判定。

连续火焰符咒：地面招式，斗气状态才会使出，发招前天色变暗，向屏幕一侧连续发射大量不规则的火焰符咒，是最危险的攻击手段，单纯靠翻滚和跳跃基本无法完美躲开，而原地防御的话很容易断刀。玩家靠近小夜时她就会停止此招并向屏幕另一侧移动，建议选择一个移动距离长的奥义结合翻滚逼近。

个头不大的小夜却是非常难缠的BOSS，主要在于爆斗气后的地面杀招很难躲开。此战BOSS有地面和空中两种情况，遇到她从空中投掷炸弹的话都不建议用弹返的方式把她打下来，因为她在空中呆得越久，对玩家而言相对越安全。无论地面还是空中战都建议选用速度快的太刀，且需看准BOSS的出招，不要贪刀。小夜在斗气状态的满屏火焰符咒是最危险的，实在躲不过可以靠“朝岚村正”的奥义“烈风”硬撑过此阶段。

死狂难度下正攻法很容易失误，建议带满一组“伊予の砥石”配合“文月村正”和“天雾村正”。开场后即刻连发奥义“幽鬼飞ばし”，可以锁住BOSS，灵力不足时近身换用“飞天辉夜贰”，同样是利用奥义可以攻击硬直状态敌人的特性，把小夜一直屈到死，不给她发大招的机会。



BOSS·土蜘蛛

获得妖刀	蜘蛛切
对应封印	青色

喷吐丝柱：边吐丝边扭动头部，对周围一圈进行攻击，射程很长，被命中时伤害不高，只不过会被暂时黏在原地，需要连打按键挣脱。由于无法防御，在地面时可以向着丝柱的方向翻滚，如果不巧正好位于空中，建议用奥义的无敌时间躲过去。

释放小蜘蛛：BOSS被玩家攻击时身上就会抖落出蓝色的小蜘蛛杂兵，后期还会出现更强的紫色小蜘蛛。杂兵数量较少时没什么威胁，数量一多起来就比较麻烦了，经常会缠着玩家啃，最好抽空用居合斩清一下，顺便也可以补充灵力。

喷吐毒雾：喷出一阵毒雾后迅速撤离，雾气的持续时间不长，提前用放毒装备即可免疫。

释放亡灵：射出蓝色的亡灵集合体，飞在空中时没有伤害判定，落地后炸开时才有，只要不位于其正上方就没有什么威胁。

此战整体难度不高，BOSS的行动较为缓慢，且攻击频率很低。由于BOSS挂在蜘蛛网上，攻击时比较考验玩家的滞空技巧。战斗中应尽量保持BOSS在自己的视野范围内，当其在几个平台间跳来跳去时利用空中三连突击就可以迅速追上它，其作势准备吐丝时就用“烈风”奥义对其展开攻击。BOSS被打飞掉落到地上时就是最佳的伤害输出时机。

死狂难度下打法基本不变，面对吐丝攻击时甚至不用躲或放奥义，直接按住□键就可以利用“伤害取消”的系统判定来确保无恙。小蜘蛛数量堆积起来后反倒更容易成为致命因素，要进行空中移动时应多用突进、上段斩而不是单纯跳跃，否则容易中招。建议带上“极月村正”，利用居合斩和奥义“月下一闪”来快速清掉杂兵。成功把BOSS打落到地面后，就又可以用“砥石+连续奥义”快速削减血量了。





五幕

剧情

鬼助在找回记忆的同时，对虎姬的情感也重新涌上心头，他打算全力帮助虎姬，以弥补自己犯下的过错。赶到善祷寺的鬼助却发现这里已成为妖怪“土蜘蛛”的巢穴，虎姬也危在旦夕。凭借强大的胧流剑术，鬼助轻易就击倒了土蜘蛛，然而一个令人震惊的消息却从和尚的口中说出：虎姬明明早就死了。原来在鸣神藩的骚乱中，虎姬已被幕府的刺客暗害，由于封印妖刀的重任在肩，她不能安然离世。虎姬的请求被阿弥陀如来听到，特许她在头七到来前重返人世，完成自己的使命。如今虎姬的亡灵大军由于各地封印的原因损失大半，而与佛祖约定的日期则日益临近，她只得前往川中岛古战场，从修罗界召唤亡魂对抗幕府。

路线	远江→三河→尾张→伊势（可顺道前往近江）→伊贺→大和

六幕

剧情

肉身凡胎的鬼助冲入修罗界，只为助虎姬一臂之力，他在与敌方大将血狂毗沙门激战过后，却被对方垂死挣扎的一刀砍中后背。眼见鬼助多次舍身相助，虎姬也说出了心里话：纵使发生了这么多事，她也从来没有怨恨过对方。幸好在服用稻荷明神的灵丹妙药后，鬼助的伤势渐渐恢复。其实作为狐神的稻荷明神与此事颇有渊源，自古以来狐神、犬神就不断争斗，落败的犬神虽然失去了神力，但仍化为强大的怨灵在人间兴风作浪，狐神只得请来刀匠，把犬神的魂魄封印在刀中——这正是狗头龙村正的由来。

路线	大和→山城→近江→美浓→飞弹→信浓

BOSS·血狂毗沙门

获得妖刀	备前长船兼光
对应封印	蓝色

头部蓄力：后续招式有两种，一为从天而降大量弓箭，向BOSS身后翻滚可以有效的闪避，原地挥剑把弓箭弹回去也能对其造成伤害；亡灵大军沿着地面奔腾，同样向BOSS身后翻滚就可以逃到安全区域，如果来不及就用二段跳+三段空中突进的方式延长滞空时间。

腕部蓄力：腕部的招式皆为剑斩攻击，分为单手高举的中段横斩、举剑在胸的下段劈斩和略微下蹲的跳跃纵斩。由于带有亡灵剑气，实际的攻击范围比剑斩的目测距离会长一些，这点需要注意。中段横斩下蹲、下段劈斩跳跃即可化解，第三招的跳斩攻击对前后都有判定、范围非常大，推荐用二段跳配合突进飞到空中以免受伤。

腹部蓄力：只有一招打开铠甲后的亡灵范围攻击，效果时间较久，可以翻滚拉开间距，或是直接原地放奥义硬拼。

此BOSS的招式大开大合，威力很大但准备动作都比较久，掌握好规律就可以游刃有余，上面的招式分析也是按照其蓄力动作来归类的。玩家的基本站位还是在BOSS身后，这样只要小心下段劈斩和跳斩，其他时候都可以尽情攻击。

死狂难度也不难对付，推荐妖刀为“石突村正”和“蜘蛛切”，BOSS使用腹部亡灵攻击时直接用奥义“烈风 贰”予以痛击，猛攻到BOSS发生体势崩坏就可以用“飞天流星+烈风”连放无限挑空。



七幕

剧情

当鬼助来到富士山顶时，守卫龙脉的龙神却异常的暴躁，虎姬的亡灵部队在此被打得溃不成军。在与鬼助交手后，龙神终于冷静了下来，原来其暴躁的原因是幕府在各地设下的结界阻断了龙脉的支流。如今龙脉的所有支流都流向江户地底并不断淤积，其贮存的神气已足以动摇天地。这一切都是犬神在操控了将军后布下的局，目的是聚集力量、打开天门。一旦重登天界，吸收神气，犬神就能化为超越轮回的强大魔神，将三千世界掌控于手中。

路线 信浓→甲斐→骏河



BOSS·龙神

获得妖刀	相州五郎正宗
对应封印	紫色

啃咬：准备动作为身体出现闪电，随后向正前方或斜下方攻击，速度较快不过可以防御住。

喷火：龙神的喷火分为三种情况，准备动作都是口中燃烧。第一种为火炎垂直落下，随后向前方快速移动的同时发生爆炸，需要用二段跳回避；第二种为向前方地面喷吐，火炎在地面会发生爆炸但不会移动；第三种为向前方半空喷吐，火炎会分裂成无数小火球，用刀弹返能对BOSS造成一定的伤害。

雷电：准备动作为本体钻入云层，随后出现的小电球移动很慢且直接用刀砍掉，但要注意黑云所在的位置，其后续的闪电威力非常大，一定要及时用跳跃配合空中突进躲开。

火炎：准备动作为本体钻入云层，一团火炎会从屏幕一侧不断散射着向另一侧移动，用刀可以砍掉但要注意随后BOSS还会紧接一个移动型的爆炸火炎，保持在空中挥刀较为安全。

飞龙在天：战斗后半发动的杀招，本体钻入云层后画面会长时间变暗，背景上若隐若现的龙身带有攻击判定，屏幕上出现的五芒星电球无法砍掉，有时场面上会落下垂直的闪电，龙头还会从天空伺机向玩家发动啃咬攻击或是喷吐火炎。面对这招不要妄图攻击，应保持不断移动，龙身、电球的下方都是可以滚过去的，真正要留心的就只有龙头和闪电攻势。

气势十足的BOSS，攻击时保持在它头后侧颈部的位置，这样可以无视大部分攻击，不过比较考验玩家的滞空技巧，建议用大太刀“石突村正”，危险时也可以用奥义“烈风 贰”来扛。BOSS隐没后就要打起十二分精神，换出“备前长船兼光”并用连续翻滚躲开电球和龙头，一旦形势不对就立刻发动奥义“烈风走破”来逃离危险区域。

由于BOSS的体力较多，死狂难度下战斗拖得越久越容易发生意外。建议事先在骏河的行商人处购入“锅料理全集2”以及几枚“内曇り砥石”，战前吃一个“鸭锅”。开战后立刻换出“天雾村正”连打○键，不间断地放“幽鬼飞ばし”可以把龙神定在原地无法动弹，料理的效果结束后就用砥石的效果撑，这样BOSS连大招都放不出来，是最安全的解决方法。



大詰め

剧情

鬼助作为诱饵在江户城内大闹一通、吸引敌人的注意，虎姬则趁机向将军所在的天守阁发起总攻。然而当鬼助赶到时，虎姬已倒在地上奄奄一息。将军德川纲吉身上冒出浓郁的黑气，已然被犬神的怨灵附体的他不惜令江户城沉没也要打开天门。眼见心爱之人惨遭不测，满腔怒火的鬼助挥刀与将军死战，登峰造极的胧流剑术配合妖刀村正将犬神的怨灵一举斩断，但再强的剑术也无法挽回虎姬的生命。面对佛光万丈的阿弥陀如来，鬼助不惜放弃所有只求虎姬重生，但未能如愿，万念俱灰的他将利刃刺入了自己的胸膛。虎姬也被鬼助的真心打动，向阿弥陀如来请愿，愿与对方一同在六道轮回。直到两人重新转世为人，以勘兵卫和阿花之姿，在人间重续前缘。

路线 骏河→伊豆→相模→武藏

BOSS·犬神德川纲吉

获得妖刀	无铭玉ノ绪

屏障+瞬移：准备动作为刀鞘发光，发红光时只有屏障，BOSS会留在原地，发蓝光时屏障消失后BOSS会固定向玩家身后瞬移。瞬移前的屏障有伤害判定，瞬移后的没有。攻击时需注意BOSS的刀鞘，便于展开下一步行动。

亡灵侍卫：在瞬移后立刻召唤，玩家靠近后才会发动攻击，可以用刀砍掉。初期为带刀侍卫，攻击方式为前冲，可以轻松从其头顶越过；BOSS被打翻在地时也必定会招出一波侍卫，后期追加带枪侍卫，攻击方式为向前刺击，空中也会出现。

光束：一道光束从云层中射来，不过在发生前屏幕上会出现细微的闪电（没有伤害判定），光束的轨迹是和闪电重合的，掌握此规律就不难用翻滚躲开了。

分身+屏障：分成三人，只有一个为真身，颜色会有明显区别，很容易分辨。分身释放的屏障也有攻击判定，翻滚接近BOSS的同时注意防御。

最终BOSS战为二连战，建议玩家初次挑战时先把补给品带足。第一战面对人形态的德川纲吉建议用太刀保持贴身速攻，看到BOSS瞬移就向后侧翻滚，正好是其出现的位置，而亡灵侍卫在刚出来的时候也是不会动的，数量较多时就用居合斩或奥义秒掉，推荐可以移动的“烈风走破”。注意防御BOSS身边的屏障和躲避光束攻击即可安全通过此阶段。

次元洞：屏幕各处出现的黑色坑洞，不靠近就人畜无害，一旦接近会有亡灵拿出武器对360°方向进行攻击，移动时注意翻滚。关键位置的可以花一点时间直接用刀砍掉。



光束：同第一战相同，光束的路线与闪电保持一致，不过在翻滚回避时要注意别误入边上的次元洞。

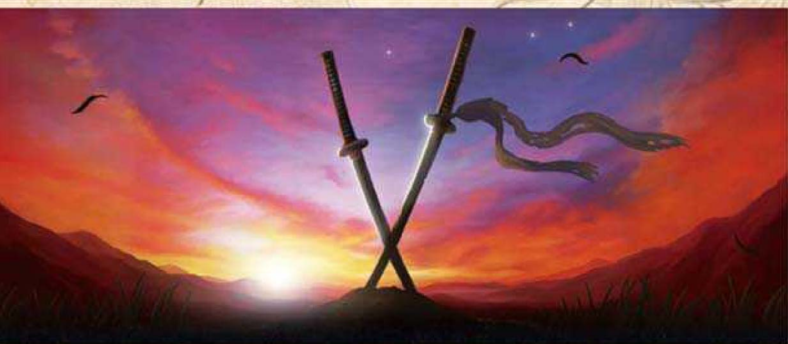
亡灵环绕：准备动作为全身变黑，之后周身出现大量亡灵环绕攻击，注意提前拉开间距。

爪击+毒雾：准备动作为张开大嘴，BOSS在瞬移爪击后还会留下一片毒雾。爪击的距离判定较远，朝着BOSS翻滚反倒更安全。有时在张嘴后会横着飞走，这招就毫无威胁了。

全屏啃咬：准备动作为消失后屏幕变黑，BOSS会巨大化并发动大范围的利齿啃咬攻击，持续时间很长，一旦被卷入其中不死也重伤。不过回避方法也很简单，一直跑到屏幕一侧的尽头就是安全地带。

第二战面对犬神，最佳的攻击位置是踩到其背上，这里也可以观察到BOSS的变化，一旦其黑化就要准备闪避，或是直接发动“烈风”与其硬拼。BOSS的全屏啃咬是最大的威胁，如果来不及跑到版边就果断换出“备前长船兼光”，用“烈风走破”向反方向逃脱。位于BOSS下巴处时用利刀“燕返し村正”的奥义“飞天流星 贰”也给它造成重创。

死狂难度下纵使是正攻法也不难，压制打法是吃下“鸭锅”后换出“利刀黄昏村正”，奥义“怨灵飞ばし”连发可以把德川纲吉打得动弹不得。随后面对犬神时也可以如法炮制，此招虽然打不出BOSS的硬直，但伤血极快，而且相比用“烈风 贰”猛攻，操作上更加简单且输出稳定。





序幕

剧情

百姬只依稀记得有歹人要偷袭柳生雪之丞，自己用身体替未婚夫挡下一刀后，竟然没有身亡，反倒迷迷糊糊地来到了相模的六国见山。原来袭击者名叫饭纲阵九朗，他并非为了砍死雪之丞，而是想通过秘技移魂之术，将自己的魂魄转移到被斩者的体内，夺取雪之丞的身体和地位。不料百姬突然冲出挡下关键的一刀，令阵九朗的灵魂进入了这个小姑娘的身体。在僧人乱戒的法术下，移魂之术被破，百姬才暂时得以回到自己的肉体。根据森罗万象的法则，一个身体同时只能存在一个灵魂，当阵九朗再度控制百姬的肉体与青坊主交手之时，百姬的魂魄被乱戒趁机带走。一旦身体原本的灵魂消亡，身体也会死去，故阵九朗只得马不停蹄地追赶。

路线	相模

BOSS·青坊主

获得妖刀	长谷部国重
对应封印	赤色

单脚震地：近身后才会使用，攻击范围很小，没有威胁。

飞扑攻击：跳到空中后横着砸向地面上，威力大、命中后很容易断刀，不过着地后有较长的硬直时间。建议向BOSS跳起的反方向翻滚，趁其趴着不动时抓紧攻击。

投掷法器：一次扔出5枚，分高低两波，着地后原地地腾出火炎，伤害较大且有一定持续性。法器飞在空中时是没有攻击判定的，而且可以挥刀砍掉，躲在BOSS身后依旧安全。

挥舞念珠：准备动作为持念珠的手向后，挥舞后前方地面会腾起一串火炎，看准时机跳起或翻滚到BOSS身后都能回避。

跳跃震地：出招前有一个较长的蓄力时间，跳跃并着地后前方还会飞出两排亡灵形成∞型。太早向BOSS身后翻滚的话其会向后跳，故最好是在其起跳的时候再开始闪避。

可以说是本作最简单的一场BOSS战，纵使死狂难度下也毫无压力，始终保持在BOSS身后进行攻击就可以保证自己的安全。“千鹤村正”的奥义“霞斩り”、“无铭刀无水”的奥义“飞天月光”都可以中断BOSS的出招，善加利用就能令攻击良好地衔接起来。



二幕

剧情

怪僧乱戒本是一位有着“尾张的狮子”之称的剑术天才，却在与阵九朗的比武中落败，名声扫地。从此他怀恨在心，即使剃度出家也无法斩断这份憎恨之情，反倒与日俱增。在爬上真言莲华宗僧正的地位后，乱戒便用各种手段试图对阵九朗展开报复。在武藏的烟花巷，阵九朗终于发现了藏匿在此的乱戒，不过百姬的魂魄却被妖怪“轮入道”带走。在击倒轮入道后，阵九朗答应百姬，只要找到太刀“相模返魂黑光”，再度施展移魂之术就能把身体还给她。

路线	相模→武藏

BOSS·轮入道

获得妖刀	火车切广光
对应封印	橙色

燃烧突进：准备动作为车轮开始旋转，突进分为地面和半空两种情况，命中后很容易断刀。空中突进时下蹲或翻滚皆可；地面突进时BOSS冲过的区域会留下火炎并持续燃烧一段时间，触碰到后会陷入燃烧状态，建议用二段跳和空中突进等手段向其身后的安全地带移动。

毒液/火球：准备动作皆为咧嘴，紫色的毒液刚吐出时没有伤害判定，在上空炸裂洒落到地面时才有，触碰到后陷入中毒状态；火炎在空中就有判定，而落地后炸开的范围较大，触碰到会陷入燃烧状态。两招都建议用翻滚到BOSS身后的方式回避。

滴落火炎：准备动作时口中开始燃烧，火炎会从嘴部垂直掉下并在地面上持续很久，同时向上方射出不规则的小火球，触碰到后陷入燃烧状态。发招的时候没有什么威胁，反倒是容易在之后的战斗中形成干扰。

火炎散射：准备动作是车轮飞速转动并燃烧变红，零星的火炎随之射出，建议用刀把火球砍回对BOSS造成伤害。

火炎吐息：准备动作为鼻孔开始吸气，同样分为地面和半空两种情况。空中时为原地向斜下方持续喷吐火炎，提前翻滚到BOSS身后即可；地面时则是一边喷火一边后退，翻滚的方向要把握好。

喷火下压：斗气状态下使用的杀招，发招时天色会变暗。当玩家处在两个火堆之间时，BOSS会先令火堆的火势猛烈，并把屏幕锁定，使玩家无法逃脱，然后自己跃到高空，喷射大量火炎之后紧接一个下压攻击，整个过程威力巨大。

在战前先装上之前于井中找到的"火鼠の衣"，燃烧状态无效后可以令大多数火炎都不具威胁，玩家可以安心输出。战斗中我方的站位应尽量保持在BOSS的身后，近身攻击的同时释放"月影村正"的"妖雷"可以有效提升伤害。

死狂难度下玩家对燃烧效果免疫（地面火堆喷出的小火球除外），不过BOSS在斗气状态下发动杀招的几率大幅提升，千万不要站在两个火堆之间。建议玩家在BOSS口中滴落火炎时直接释放"长谷部国重"的奥义"星天风车"，可以连BOSS带火堆一起卷，保证场上最多只有一个火堆再去追击BOSS。BOSS被砍得失去平衡后就用"飞天月光"连续挑空，只要不给它出杀招的机会，很轻松就能搞定了。



三幕

剧情

阵九朗一路跟踪乱戒和尚，终于在骏河的海边再度见到了雪之丞。胧流剑术对阵柳生新阴流，两位剑豪间的对决荡气回肠，最终是挥舞妖刀的阵九朗技高一筹。不过百姬却突然抢回了身体，阻止阵九朗向雪之丞痛下杀手。九死一生的雪之丞也和盘托出了事情的真相——柳生家与镜见家订立的婚约其实别有用心，他是奉将军之命设法找出被鸣神藩藏匿的狗头龙村正，在向虎姬求婚不成后才看准了妹妹百姬。如今村正已经通过忍者的秘密行动顺利送抵江户，镜见家受到了幕府的制裁，藩主被杀、领地交由鞸弹正代为管理，据说相模返魂黑光则被封存在仓库里。

路线 武藏→相模→伊豆→骏河

BOSS·雪之丞

获得妖刀	出云守永则
对应封印	黄色

剑气斩：挥剑后向正前方发射紫红色的气刃，断刀时徒有动作发不出气刃，而斗气状态下气刃会巨大化，威力也非常惊人。迎着气刃翻滚，靠无敌时间就能避过。

三连剑斩：三刀之间的衔接比较慢，并不难躲避，直接正面拼刀也可以。

突进居合：准备动作是把刀收入刀鞘，之后快速向前冲刺的拔刀术，发招比较快且带有破防效果，哪怕是断刀状态都能破防。建议利用其突进时没有伤害判定的特点，朝着BOSS滚过去或是直接跳跃回避。

剑气柱：拔刀术过后还会原地挥刀，在正面形成一条剑气柱，断刀状态只有动作发不出气柱。此招只有垂直判定但带有破防效果，不靠近就构不成威胁。

雪之丞的特点与武士一样，先要将其刀砍断才能形成伤害，近身连续攻击时一不留神就会受伤。装备方面推荐"火车切广光"、"月影村正"和"如月村正"。"妖雷"的持续效果可以加快断刀的速度，而人形BOSS的浮空机会比较大，成功浮空后就是考验玩家空中连招技巧的时候了，一套连招后可以再挑空一次，落地时用奥义"飞天月光贰"继续挑空，可以迅速造成极大伤害。BOSS在斗气状态下换刀的速度很快且攻击威力大增，此时不妨改出"地ヶ蜂"，此奥义面对单体时具有极强的压制能力，配合砥石尽快解决战斗。雪之丞的动作很灵活，一般打法在死狂难度下比较容易失误，这里建议把防御改到L或R键上并全程按住，然后再用太刀不断对BOSS进行攻击。一旦被BOSS破防的招式命中，就可以发动"伤害取消"的判定来化解，这样只需注意好自己的灵力槽，及时换刀并近身连点□键就能获胜了。



四幕

剧情

相模返魂黑光是以地狱鬼卒手中惩罚死者的利刃所打造的太刀，拥有特殊的魔性，是施展移魂之术所不可或缺的。为找回黑光太刀必须前往鸣神藩，不过由于乱戒派出大量的僧人准备伏击阵九朗，他与百姬选择绕路由飞弹向美浓进发。在山道中行进时，阵九朗击败了巨大的猪妖"一本踏鞴"后才得以顺利通过。面对百姬的质问，阵九朗也说出自己使用移魂之术的原因——他为了独占胧流剑术不惜偷袭杀死了师父和师兄弟，但不料自己原本的身体身染重病，已时日无多，只得用秘术强夺他人的肉体。





路线 骏河（可顺道前往远江）→甲斐→信浓→飞弹

BOSS・一本踏鞴

获得妖刀	一文字则宗
对应封印	绿色

云层下：第一阶段只能看到BOSS的巨大脚部，从地面上的阴影可以判断脚的位置，这也是我方的攻击目标。其招式有垂直下踏、连续下踏三次和横扫脚踢这3种。下踏攻击时玩家如果站在地上，纵使没被踩中也会被震倒，故务必及时跳起。攻击时建议在其脚掌上方的位置展开空中连段，垂直下踏可以用空中突进或防御来抵御，看见脚横扫过来时务必用↓+□的下落突刺迅速落地，否则命中后必定断刀。

云层上：把BOSS打空一条血槽后其脚部就会停在地面，此时跳到脚背上会被带到上层进入第二阶段的战斗，手部是我方的攻击目标。BOSS的手部攻击有垂直下压、上下横扫和重拳3种。垂直下压可以从云层上的黑影判断位置；横扫攻击速度不快，跳跃就能躲开；相对危险的是拳头缩回远处后使出的重拳攻击，命中后直接会把玩家打落回下层。此阶段真正要小心的是BOSS眼部放出的紫红色圆环和电球，对后者用刀砍的话会触发爆炸、直接断刀，只能靠弹返圆环或居合斩、奥义的方式消灭。

本体：再打空一条血槽后BOSS现出原形，此阶段BOSS一直处在眩晕的硬直状态，玩家可尽管上前爽快攻击，之后战斗会再次回到第一阶段，如此循环。

野猪妖是阶段性非常明显的BOSS战，上面的招式分析也是按照阶段来归类的，战斗中合理选位是顺利通过的前提。第一阶段建议选择屏幕左侧BOSS脚趾上方的位置，用太刀以“3刀+突进”的连招进行空中速攻，这样除了横扫攻击都可忽略。进入第二阶段后选择屏幕中央偏右的站位，原因是这里距离BOSS的眼睛比较近，它每次发射圆环玩家就能迅速弹返回去，既造成可观伤害，又可以减少爆炸型电球的出现，一旦电球出现就第一时间用居合斩或奥义清掉即可。再次进入第一阶段时，BOSS眼部发射的紫红色圆环和电球也会跟下来，场面比较混乱时还是得用奥义的无敌时间度过险情。

死狂难度下，一开场就可以用“飞天月光”或“龙卷”奥义连发的形式让BOSS无限硬直、一脚都踏不下来。迅速进入第二阶段后同样可以如法炮制、用这两招奥义碾压，只不过对砥石的数量要求较大。攻击本体时要普通攻击结合奥义、尽可能多砍一些血，这样再次进入第一阶段时才能较快地让脚落到地面。



BOSS・鵺

获得妖刀	狮子王
对应封印	青色

爪击：近身攻击，速度快且伤害大，看见BOSS的云朵飘过来就要翻滚躲避了。

亡灵：准备动作为尾部蛇头张嘴，随后发射大量蓝色亡灵，尽皆可以用刀弹返回去。

旋转下压：全身旋转后就如弹球一般的连续垂直下压，不过伤害判定的范围不大，可看准间隙利用翻滚避开。

俯冲攻击：旋转下压后有时会停在半空（慢慢上升到屏幕顶端），看到它恢复原形就立刻跳起拉开距离，紧接着它就会使出俯冲攻击。这一下威力巨大，但只要成功避开，其就会趴在地上陷入硬直。

亡灵散射：旋转下压后有时会停在半空（高度略低于俯冲攻击），不断旋转的同时向周围一圈散射出亡灵，此招建议原地防御，把所有亡灵都弹回去它就会被打落陷入硬直。若是没能成功把BOSS从半空打下来，它就会化作一股龙卷风并继续释放亡灵，此时要一边向反方向移动一边弹返，否则被卷入其中的话必断刀。若是利用弹返把BOSS从龙卷风形态打回原形，其掉落到地面时的硬直时间也很长。

此战BOSS其实也分为两种形态，从手部的姿势可以区分出来：第一形态单手上举，攻击套路很少，只会爪击和尾部发射亡灵；第二形态双手放下，BOSS开始旋转后招式就丰富起来了。BOSS旋转时不能与其硬拼，专心躲避的同时要保证BOSS处在自己的视野范围内，这样才便于创造机会使其陷入硬直，之后用高攻的刀猛砍即可。此战推荐带上“如月村正”和“皐月村正”，看准BOSS停在空中左顾右盼时发动奥义“飞天月光”，时机恰当的话能直接把它打到地面上趴着，非常实用。

死狂难度没有完全压制的打法，虽然“白菜锅”配合“飞天月光”、“龙卷”奥义可以迅速提供伤害输出，但由于BOSS在旋转形态下是完全无敌的，玩家还是得多练几盘，熟悉BOSS的行动规律和应对套路才是获胜的前提。BOSS呆在半空或被打躺下时可以尽情上前释放奥义，但是防御键要时刻按住，因为BOSS的旋转起身很快，一旦被卷入其中也可以利用伤害取消系统幸免于难。



五幕

剧情

犟弹正本是镜见家的家臣，一直以来都以权谋私、贪污受贿，甚至不惜背主求荣，暗中与幕府勾结陷害主家，这位贪官的险恶心肠也引来了妖怪附体。现出原形的妖怪“鵺”能够呼风唤雨、在天地间引发灾难，不过在胧流剑术面前却只有败阵一个下场。阵九朗将犟弹正贪污的证据公之于众，而在失去妖怪的助力后，这位脑满肠肥的贪官也受到了应有的制裁。不过相模返魂黑光却不在此间，据说在一个风雨交加的夜晚，存放黑光太刀的仓库被一只巨大的赤鬼整个带走……

路线 飞弹→美浓

六幕

剧情

在参拜阎魔大王之日，地狱之门也会打开，阵九朗趁机从六道十字口一跃而下、冲入地府。地狱的骇人景象对于遁入魔道的阵九朗而言不算什么，但却把百姬这个不谙世事的公主吓得手足无措，她慌慌张张地逃入自己的身体，阵九朗的灵魂却被大鬼发现并一口吞下。眼见无计可施，百姬只得壮着胆子走到大鬼面前，诱骗其将自己囫囵吞下，在腹中顺利找到了阵九朗。凭借百姬的机智和阵九朗的身手，两人冲出肚腹并把大鬼痛扁了一番。不过黑光太刀却不在仓库中，线索也就此中断。



路线 美浓（可顺道前往尾张、三河）→近江→山城

BOSS · 大鬼

获得妖刀	鬼切
对应封印	蓝色

吞食：嘴巴流下口水的发呆状态过后，便会单手高举并抓起正下方的目标吞入腹中、不分敌我，吞下时没有伤害判定。

双拳连打：斗气状态下使用，准备动作为双手向后蓄力，然后交替地攻击前方地面，在垂直方向上有震荡波效果，建议向反方向用空中突进拉开距离。

单拳重砸：斗气状态下使用，准备动作为单手高举，随后抓起正下方的目标并连续砸地三次，伤害非常高，向其身后的方向翻滚更为安全。

重拳轰击：斗气状态下使用，BOSS跃到背景中，画面上出现一个巨大的拳头。迅速向一侧连续移动才好躲开这记重拳。

突刺攻击：斗气状态下使用，浑身长出尖刺的范围攻击，范围较大但准备时间很长，提前用空中突进躲开即可。

这个BOSS是典型的“大块头没有大智慧”，同样是分两个阶段。开战前先装备“水虎の鳞”，否则一被吞入鬼腹中就会中毒，此阶段BOSS不会攻击，砍掉其一条血槽后就会被吐出体外。外部战斗找到方法也同样简单，玩家甚至不用管前面的招式分析。BOSS在未发现百姬之前是不会进入斗气状态的，也就几乎不会出招，玩家可以安心跳到它头顶任意蹂躏，推荐用“清花村正”的奥义“影蜂”。BOSS头部出现感叹号，屏幕下方出现文字提示时，就迅速拉开距离并躲到屏幕前石堆的阴影中。稍等一会儿BOSS又会因找不到玩家的行踪而原地发愣，玩家就可以借助石堆连续翻滚，从其后方攀到身体上继续展开攻击了。场景内的杂兵是会不断刷新的，BOSS的招式会对杂兵造成无差别伤害，灵力不足时也可以找它们补给。

死狂难度下也很好对付，玩家不必担心中毒，在腹中可以放心攻击。被吐出体外后正好在BOSS身前，此时果断换出“龙卷”和“飞天月光”奥义痛击。当看到BOSS流口水并单手举起时，大胆跑到手的正下方，故意被吞进去——虽然画面上有伤害效果，实际上吞和吐玩家都是不会费血的，这样就能继续在大鬼的肚中闹个天翻地覆。惟一要小心的是橙色小鬼投出的镰刀，别大风大浪都过了、却在阴沟里翻船。其实相比这个废柴BOSS，地狱区域的赤、青双鬼，牛头马面杂兵战反倒更难缠。



BOSS · 雷神

获得妖刀	陆奥守吉行
对应封印	紫色

雷神鼓：BOSS身边的一圈小鼓通常状态没有威胁，但大多数招式都是与鼓配合使出的。当鼓身在发出蓝光时就会带电，此时便有伤害判定，近身攻击时要格外小心。

电球：向周围发射大量的电球，虽然可以用刀砍掉（不能弹返），但数量极多，建议直接用居合斩清屏。

雷电拳：准备动作为单手向后，之后立刻向前方施以一记重拳，拳头周围带有一大圈雷电判定，范围非常大。

双手闪电：分为低空和高空两种情况。低空发动时双手保持水平放电，并向空中飞；高空时准备动作为双手高举，然后双手一上一下发出闪电，并保持闪电效果转动双手，沿着其手臂转动的方向移动就可以保证安全。

全身放电：与周身的小鼓一同进入浑身发蓝光的带电状态，并开始追踪玩家，一旦触碰到伤害极大。此时只能利用好场景内的云朵带着BOSS绕圈，并结合空中突进来拉开距离。

雷神鼓追踪：准备动作为BOSS全身带电且屏幕变黑，雷神鼓会自动追踪玩家，同时BOSS不断瞬移靠近后发动雷电拳。此阶段只能专心躲避，等杀招的时间结束。



雷电腿：准备动作为BOSS脚部带电，雷神鼓会飞到场景中央偏下一字排开、并向正下方持续雷击，BOSS自身跳到空中后向画面中央施以飞腿攻击，雷电范围极大。只有跑到屏幕两端才能确保安全，BOSS在发招后会呆在原地且没有雷神鼓，此时是反攻的好时机。

落雷击：准备动作为BOSS抱成一团全身带电，屏幕变黑后飞到高空放出一条巨大的落雷并不断移动，同样要跑到屏幕的两端才能安全脱身。注意整个过程会来回几次，玩家也需左右来回跑几趟，直到屏幕变亮。

雷神的招式多、威力大、范围广，是非常难缠的一个BOSS。此战首先建议带上“狮子王”，其奥义“天地一闪”是跑路的妙招，能够让玩家绝处逢生。前期攻击BOSS的最佳时机是她在施放双手闪电时，平时的攻击最好能够兼顾到雷神鼓，因为若是能成功把雷神鼓全部打掉，BOSS会摔落到地面陷入长时间的硬直状态，任人鱼肉。后期BOSS的几个大招威力虽强，但收招后的破绽也很大，是反击的良机。

死狂难度下建议采取与鬼助传第七幕一样的战法，只不过奥义换成“皋月村正”的“飞天月光拳”，在“鸭锅”和“内曇り砥石”的效果下狂攻，不留给BOSS任何反击机会。

七幕

剧情

相模返魂黑光的下落不明，而百姬的肉体也已渐渐无法承受两个灵魂，再拖延下去两个人都将消亡。形势逼迫下的阵九朗只得孤注一掷，准备穿过天门，凭借仙气获得神通，这样也就不需要黑光太刀了。不过纵使胧流剑法能够将天地鬼神一刀两断，但想凭借一介肉身进入天门难比登天。在伊势的神路山上，阵九朗与守护天门的雷神大打出手，双双跌落到凡间。虽然风神出手相助令百姬的身体得保无恙，但天门已然关闭，阵九朗只得另寻他处。

路线	山城→伊贺→伊势

大詰め

剧情

大和金刚山是真言莲华宗的圣地，这里也是阵九朗前往天门最后的方法。正当乱戒和尚准备与阵九朗交手之时，雪之丞突然出现并带来了一直以来寻觅不得的相模反魂黑光，实际上该刀一直被他藏匿着。雪之丞答应阵九朗交还黑光太刀，并让他在死囚中随意挑选一个满意的身体，但条件是传授移魂之术——相比起百姬的死活，雪之丞更在意的是学会长生不死的秘术。就在谈判陷入僵局、众人相持不下时，不动明王的两位童子被黑光太刀的地狱之气引来，准备降服阵九朗这个掌握着魔道剑术的邪恶之徒。虽然阵九朗击退童子并破坏了不动明王像，但当明王本尊显现时，其无边的法力根本不可能战胜。自知无路可走的阵九朗在堕入地狱前请求明王不要惩罚毫无过错的百姬，明王也消除了移魂之术的效果，让百姬的身体回到了被黑光太刀砍中前的状态。然而百姬却放弃了与雪之丞的婚约，执意出家、终生念经诵佛，只能求减轻身在地狱的阵九朗的罪孽。

路线	伊势→伊贺→大和

BOSS·不动明王

获得妖刀 凭き落とし

光球散射：两个童子都会的招式，有两种发招方式。一为从法杖顶端向360° 方位发射黄色光球；二为先丢出一个圆形法器，法器中发射黄色光球。直接挥刀砍掉即可。制多迦童子还会一招手掌型的光波，体积比普通光球稍大，不过照样可以砍掉。

法杖突进：制多迦童子专有的招式，在水平方向用法杖来回突进两次，突进会撞碎平台，且非常容易断刀，在空中时可以用↓+□的快速下落回避。

莲花光束：矜羯罗童子专有的招式，发招前有语音，屏幕中出现的莲花发射激光，由于莲花不会自行消失，最好找机会把它们砍掉免得搅局。

合体爆炸：两名童子的合体招式，发招时两人一起念出台词，然后以两个标志为中心向周围发生三次大爆炸，保持在屏幕边缘就能保证安全。

作为最终BOSS的不动明王本身不会攻击，玩家的目的是击碎其6个封印所示的位置，分别为双腿、双手、腹部和头部。不过封印一开始都有结界保护，玩家要击倒两个守护童子才能解除封印。强壮的制多迦童子对应红色结界、消瘦的矜羯罗童子对应蓝色封印，童子在被击倒后一段时间才会复活，而双色的封印要求击倒两人。场景中会不断有石块落下，这能成为往高处攀爬的平台，但也具有攻击判定，需要小心。

两个童子本身不难对付，死狂难度下的致死原因往往是落石。战斗全程都切忌盲目往上跳，向上行进时应利用上斩或是空中突进，这样才能保证突遇落石时不会功亏一篑。准备向上攻击不动明王时，也可以发动“舞鸟村正”的奥义“霞隐れ”，在短暂的无敌时间内放心跳跃。其实此战也有压制打法，战前吃一个“鸭锅”并带足“内曇り砥石”，全程使用“朽ち绳村正”的“幻影雷光 贰”，凭借奥义的自动索敌功能，站在原地连发就可以屈死童子顺带清掉封印了。

隐藏要素

海坊主

在伊豆或伊势的岸边有船夫，对话后搭船有一定几率在海上遇到隐藏BOSS“海坊主”。这只大章鱼本身没有血槽的概念，玩家的目的是在60秒内切断它的8条触手。由于船上不能发动奥义，刀的攻击力就是关键所在。太刀的打法是利用空中三连砍后的回转下落来迅速削掉触手，就算落水也没有关系，只要确保一次砍掉一条触手，时间足够；大太刀的打法则是用空中三连砍→空中突进的连招，这样的好处是不会落水，也能确保一套连招断一条触手。笔者推荐太刀，因为操作方面更简单，只需连点□键并拨摇杆调整攻击方向即可。触手在发出红光后会进行攻击，一旦被拍中轻易就能断刀，此外BOSS还有一个触手乱舞的大招，保持滞空或者干脆直接跳入水中都能避过。其实只要玩家保证砍触手的效率，BOSS基本是没机会出招的。

成功击倒海坊主后再次乘船会遇到人鱼，她会赠送给玩家道具“八咫镜”，效果与“青铜の镜”相同，不过可以无限使用。

第二结局

鬼助传或百姬传通关后，祠堂的传送功能开启。用同一个存档把另一位主角也打通关，地图上的白色封印就能解开，男女主角的妖刀系谱也会互通，但是道具和装饰品仍相互独立。让主角同时装备着第一结局通关时获得的两把妖刀“无铭玉ノ绪”和“凭き落とし”，再次进入最终战BOSS会发生变化。

剧情

鬼助传——当鬼助和虎姬冲入将军所在的天守阁时，眼前出现的竟是虎姬本已死去的妹妹百姬。一旁漂浮着的百姬魂魄证实了其肉体正受到他人的控制，饭纲阵九朗，这位胧流剑术最后的一名弟子早已堕入魔道，如今他夺取了狗头龙村正，并打算利用打开的天门成为第六天魔王。两人的对决不可避免，最终鬼助成功斩断了阵九朗的灵魂，让百姬得以重归自己的肉体。顺利封印狗头龙村正，又看到自己的妹妹平安无事，心愿已了的虎姬安然逝去，而鬼助则遵从她的遗愿，作为护卫侍奉在百姬左右。自知身为女子无力复兴鸣神家的百姬选择了另外一条道路，与鬼助一同狩猎世上残存的村正，免得再有人因妖刀而遭到不幸。

百姬传——在金刚山顶，阵九朗见到了同样手持妖刀、使用胧流魔剑的鬼助，他一眼就从对方身上散发出的剑气看穿了一切，是胧夜千十用合魂之术将剑术传给了这位少年。因缘际会下师徒二人通过这种形式再度交手，落败的鬼助仍拼死给对手造成了重创，双方同归于尽。阵九朗用最后之力使出合魂之术挽救了百姬的生命，但后者也因此失去了记忆。以“胧”为名的少女忘却过往的一切，在平民家度过了半年的安稳生活，但胧流剑术早已在百姬的身体里打下深深的烙印，纵使她失去记忆也能自然而然地挥刀、使出强大的力量。在斩杀恶鬼后胧自知不能继续安享平静的生活，她决心周游各地以确认自己的身分，想起梦中时常呼唤的“阵九朗”到底是何人。

BOSS·百姬/鬼助

获得妖刀 三日月宗近/鬼丸国纲

隐藏结局的最终战反倒非常轻松，虽然与雪之丞一战相同，玩家需要先断刀才能对其造成伤害，但其实压根不用分析对方的招式和所带3把刀的特性。操作鬼助对阵百姬时，用太刀的地面4连斩把她逼到版边，成功断刀后继续保持这个节奏就可以无脑屈死了。以百姬面对鬼助时，攻击的套路要换成“太刀地面3连斩→下段斩→地面3连斩”这样的循环，基本也可以保持一直压制。不过鬼助的动作比较灵活，一旦被其逃走并看到他作势要发动奥义时，果断用“烈风走破”先撤到安全区域即可。



第三结局

凭借第二结局通关时获得的两把妖刀，以及大和、伊势、骏河、近江4地白色魔窟中的妖刀，就能彻底解开锻冶系谱、打造出最强的妖刀。装备着“胧村正”进入最终战，BOSS和第一结局时是完全一样的，打法就不重复了，但是剧情的走向会发生巨大的变化。

剧情

胧村正乃三千世界独一无二的妖刀，由千子村正的鬼斧神工造就而成，挥舞时甚至可以斩断因果业报，世间没有任何一把刀能与其相提并论。凭借胧村正，男女主角穿越时空，获得了一次重新选择的机会，迎来截然不同的人生……

鬼助传——鬼助果断放弃了忍者的任务，将颦弹正勾结幕府、意图陷害主家的证据公之于众，挽救鸣神家的同时也把狗头龙村正带走。一切只为解救虎姬，因为绝不能让她再度香消玉殒。鬼助自信凭借胧流剑法可以压制住附在刀上的犬神怨灵，这样便能让虎姬从代代守护此刀的束缚下解放出来。而在临行前，鬼助也终于大胆对虎姬表达了心意。为了消除狗头龙村正上的怨念，鬼助开始不断斩杀恶鬼魔神，在日本没有敌手后便漂洋过海，走遍中国、印度、波斯、法兰西……凭一己之力镇压妖刀，成为一个闯荡天地间的男儿。

百姬传——回到命运转折点的阵九朗并没有在百姬与雪之丞同行时下手，但他也绝不是一个轻易放弃目标的男人。当百姬的婚期到来时，阵九朗的尸体在城门处被发现，雪之丞的言行举止与以往有明显的不同，性格变得豪放了不少。雪之丞扬言要创办一个超越柳生新阴流的剑术流派，名为“饭纲流”——显然，阵九朗还是成功使出移魂之术霸占了雪之丞的身体。其实这一路上的朝夕相处让阵九朗在不知不觉间对百姬产生了情愫，虽然最后百姬对阵九朗夺取肉体一事并不知情，但相比暗藏阴谋、用心险恶的雪之丞，以阵九朗作为归宿才算是真正的幸福。

魔窟挑战

地图中的16个区域，每处皆有一个魔窟，需要用妖刀解开相应颜色的封印后方可进入，白色魔窟同样需要在一个存档内将男女主角尽皆通关才能进入。虽然洞口会显示“推荐等级”，但基本可以无视，有合适的妖刀奥义才是挑战成功的关键。首次成功突破时能够获得奖励的装饰品或是妖刀，魔窟可以反复挑战用于刷钱或练级。



忍法影分身百体

地点	山城	封印颜色	赤色
推荐等级	Lv9	奖励	大食汉の小皿

面对大量忍者（忍刀+飞镖）的连续杂兵战。战斗时应尽量保证敌人都位于一侧，用太刀的话推荐空中连招，这样安全性较高，若使用大太刀可以用地面的翻滚连斩来有效杀敌。由于对方投掷的飞镖很多，连续弹返对灵力槽的消耗较大，故灵力不足时还是需及时回避和换刀。

百荒法师结界阵

地点	武藏	封印颜色	赤色
推荐等级	Lv9	奖励	锁帷子

面对大量法师的连续杂兵战。相比起普通忍者，法师的攻击对灵力槽的消耗较大，尤其是原地旋转法杖、以及跳起后垂直向下或斜向下的法杖攻击，都非常容易断刀。推荐用太刀将敌人快速挑空，凭借灵活的空中连招来保证安全地击杀敌人，旋转斩落地后优先翻滚到人群外，然后再策动下一波攻势。用大太刀的话也尽量采取空中连，在地面生扛不是很划算。

疫病神

地点	尾张	封印颜色	橙色
推荐等级	Lv16	奖励	桧の数珠

面对巨型毛目玉的BOSS战，疫病神的招式如下。

释放杂兵：小型毛目玉的攻击性比平时更强，有时会发动突击，数量较多时还是建议直接用居合斩清屏。

带电突进：紫红色电流附体后向玩家发动突击，如果身边有小毛目玉的话杂兵也会带电，威力较大，需看准时机用二段跳+滞空回避。

释放毒气：蓄力后向周围放出毒气，毒气的范围较大且时长较久，没有防毒装备的话还是躲到一边静观其变吧。



此战的整体难度很低，BOSS的招式中需要留神的只有放电，其他都不具有太大威胁，杂兵则可以为玩家提供充足的灵力回复。如果是拿到防毒或异常状态免疫的装备后再来，战斗就更加轻松了。

山神乐天狗岚

地点	远江	封印颜色	黄色
推荐等级	Lv23	奖励	打出小槌

面对大量天狗的连续杂兵战，有较高的难度。天狗本身就是非常难缠的杂兵，这里还夹杂着大量上级天狗，冲击波让我方断刀是轻而易举的。最好在进入魔窟前准备一些砥石，在一波敌人刚出来、站位较为集中的时候用“烈风”等空中连续型奥义进行集中攻击，待敌人只剩一个时适当拖延，等刀的灵力恢复后再迎接下一波敌人。

养老ノ泷の虾蟆蛙

地点	美浓	封印颜色	绿色
推荐等级	Lv29	奖励	伊势の御守り

面对大量蛤蟆的连续杂兵战，相比天狗一役要简单很多。进入前建议先装备防毒的“水虎の鳞”，注意，其只会免除中毒伤害，但被蛤蟆的毒液吐中还是会伤血的。战斗以大太刀的地面翻滚连招为主，利用第三段攻击的大范围和高威力来快速清掉敌人，小蛤蟆可以用浮空连招秒掉。



七人の侍

地点	三河	封印颜色	青色
推荐等级	Lv36	奖励	大和の灵药

同时面对7名武士的战斗，屏幕下方可以看到他们的血量。相比一般杂兵，这些武士的能力有大幅强化，不但刀难断了许多，甚至还会发出雪之丞那样的剑刃斩。建议带上三把大太刀，战斗中确保敌人都处在自己的同一侧，在地面利用大太刀的翻滚三段攻击结合蓄力斩才能有效地破防。如果有“地ヶ蜂”奥义的话，准备好砥石对敌人不断连发也能够快速破敌。

雪女郎花魁道中

地点	飞弹	封印颜色	蓝色
推荐等级	Lv42	奖励	乌头の毒药

面对大量雪女的连续杂兵战，是相对容易的一个魔窟。雪女身边的雪花可以砍碎，发射冰块虽然命中后伤害不低，但能直接弹返，且对灵力槽的消耗很小，而雪女自身的体力值又偏低，在原地保持连续挥刀就可以轻松解决。顺带一提这里较容易达成无伤通过魔窟的奖杯，也是安全练级和刷钱的好去处。



丑三つ时の肝试し

地点	相模	封印颜色	紫色
推荐等级	Lv47	奖励	鸣子

连续的BOSS战，一开场要同时面对3个青坊主，不过其血量比正常要少，而且不会爆斗气，卡住版面逐一击破这个动作缓慢的BOSS不算困难。之后的一波小型毛目玉正好给玩家补充灵力，最后出现的疫病神打法照旧。

大猿忍群忍龟部队

地点	伊贺	封印颜色	紫色
推荐等级	Lv49	奖励	忍びの足袋

同时面对4个黑猿的BOSS战，虽然体力值依旧不高，但他们会积极地靠近，且黑猿残血时会进入斗气状态。如果遇到几个人同时投掷飞镖或是震地场面会比较混乱，建议感觉吃力的玩家在挑战前吃个加攻的"白菜锅"，开场后用奥义连发迅速秒掉两个，之后就相对轻松了。

鸟兽戏画

地点	甲斐	封印颜色	白色
推荐等级	Lv50	奖励	恶鬼の小皿

面对大量野猪和飞鸟的连续杂兵战。野猪入场很缓慢，刚开始不会积极攻击，故很容易速杀，只要不给它机会发动突进即可。比较麻烦的是空中的飞鸟，其俯冲速度非常快，遇到好几只一起俯冲时很容易断刀。建议带上有远程攻击型奥义的妖刀，比如"怨灵飞ばし"、"雷电"等，让其自动追踪高空的飞鸟，免去了空中战的麻烦。

柳生一族の阴谋

地点	大和	封印颜色	白色
推荐等级	Lv57	奖励	数珠丸恒次

先要迎战大量的上级忍者，其攻击手段丰富多样，忍刀、飞镖、炸弹、手里剑、锁链、喷火等一应俱全，尤其要留心的是炸弹对灵力槽的消耗极大。白衣忍者在死亡时会爆炸，务必提前撤离范围，否则很容易断刀，建议每一波忍者刷出时都先用奥义压制数量，否则战况很混乱。雪之丞会随着第5波忍者一同登场，混在人群中不容易判断其出手与否，还是先用奥义清掉杂兵再与其慢慢周旋。

铃鹿峠の大百足

地点	伊势	封印颜色	白色
推荐等级	Lv64	奖励	大典太光世

同时面对3只大百足，BOSS的能力有一定强化，且头部、尾部的重生速度加快。由于此时玩家可选的妖刀非常丰富，战斗反而更加容易。基本打法还是与鬼助传第二幕没有区别，就不冗言赘述了。

天に升龙、地に伏龙

地点	骏河	封印颜色	白色
推荐等级	Lv71	奖励	大包平

同时面对两条龙神的夹击，正攻法难度比较大，感觉吃力的玩家还是开场前吃一个"鸭锅"，用"幽鬼飞ばし"奥义连发，在灵力不减的效果时间内争取秒掉一条龙。

鬼退治百番胜负

地点	近江	封印颜色	白色
推荐等级	Lv78	奖励	童子切安纲

一共要面对4波杂兵，敌方的登场顺序为：橙色小鬼（镰刀）→赤鬼+青鬼→牛头+马面→赤鬼+青鬼+牛头+马面。相信不少玩家都在百姬传地狱里吃过这几个大个子的苦头，正面扛下攻击的话基本上就是断刀，同时面对4只时压力可想而知。最后一波时推荐先跑到一侧，用"地ヶ蜂"或"烈风走破"把它们推到一起然后屈死。敌人有些招式开始发动后纵使受到奥义攻击也不会硬直的，最好在它们体势崩坏时进行强攻。



战国怨灵合战场

地点	信浓	封印颜色	白色
推荐等级	Lv85	奖励	富山の灵药

连续杂兵战，敌人的兵种配置为：忍者（风筝）+亡灵武者+亡灵铁炮。由于炮弹对于灵力槽的消耗非常大，被连续命中的话甚至可能陷入三把刀皆断的尴尬局面，建议优先用范围奥义清掉地面的铁炮兵。风筝忍者在空中死亡时是有爆炸效果的，太靠近也会断刀，如果对身法没有自信，可以考虑用弹返飞镖的方法把他们打下来，这样就不会爆炸。击退5波杂兵后，还要同时面对3个血狂毗沙门，剑斩覆盖面极大、不容易躲避，还是建议用砥石配合奥义秒掉。

百鬼夜行

地点	伊豆	封印颜色	白色
推荐等级	Lv92	奖励	鸣神の腕轮

最后的魔窟要经历一场十分漫长的战斗，之前在其他魔窟中登场过的敌人，除了蛤蟆、大百足和龙神外都会登场，包括青坊主、黑猿等BOSS级敌人，最后还要同时对阵百姬和鬼助的幻影，难度可想而知。首先战前准备要充足，除了砥石带够外，"烈风走破"这种万用型的奥义是最佳之选，装饰品方可以选择"出云の御守り"来提供充足的灵力，当然如果忍袋里砥石足够的话就用"仁王の腕轮"等强攻型装备吧。战斗的过程考验玩家对于敌人的熟悉程度以及灵力的把握，死狂难度下奥义几乎一刻都不能停。流程中虽然可以用普通攻击屈死鬼助和百姬，但同时面对两人就没那么好对付了，先用大太刀放"烈风走破"断刀，然后立刻改出"地ヶ蜂"奥义压制，不要给其换刀的机会。虽然挑战极其艰难，但辛苦也是值得的，因为有了神器"鸣神の腕轮"，一切BOSS就都像浮云一样了……



资料篇

妖刀

以下是本作全部108把妖刀的资料，在同一存档中将男女主角都打完第一结局，二者所持的妖刀就能通用了。妖刀的系谱图可以在锻冶界面自行查看，锻冶条件只注明魂和生气的数量要求。

鬼助妖刀	类型	攻击	奥义	特效	带刀条件	入手条件
"神乐"村正	大太刀	15	旋风	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀"新明"	太刀	11	飞天辉夜	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀"八云"	大太刀	17	焰二连	无	力3、体力3	初期持有
"疾风"村正	大太刀	19	妖炎	受到的伤害减轻10%	力4、体力4	生气148、魂186锻冶
"阳炎"村正	太刀	14	幻影阳炎	满腹槽的消化速度加快	力4、体力4	生气244、魂306锻冶
长曾祢虎徹	太刀	16	地狱独乐	中毒状态几率减半	力4、体力4	击倒序幕BOSS黑猿
"夏雨"村正	大太刀	25	八丁斩り	无	力6、体力5	生气438、魂548锻冶
"夕凪"村正	大太刀	28	飞天幻影	金钱获得量增加10%	力6、体力6	生气534、魂668锻冶
枝打ち村正	太刀	23	丸太割り	给敌人造成的伤害上升5%	力7、体力7	生气631、魂789锻冶
"宵暗"村正	大太刀	36	鬼火岚	力+1	力8、体力8	生气727、魂909锻冶
伊贺守金道	太刀	30	影十文字	体力+1	力9、体力9	击倒二幕BOSS大百足
"文月"村正	大太刀	45	飞天辉夜 贰	无	力10、体力10	生气861、魂1077锻冶
"叶月"村正	太刀	41	地走り	无	力13、体力12	生气915、魂1144锻冶
"长月"村正	大太刀	59	首斩蜻蜓	力、体力+1	力14、体力14	生气1023、魂1279锻冶
孙六兼元	太刀	54	镰鼬	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力17、体力17	击倒三幕BOSS虎姬
"雾雨"村正	太刀	65	丁半斩り	无	力21、体力20	生气1082、魂1353锻冶
朝岚村正	太刀	71	烈风	居合斩的攻击力上升10%	力22、体力22	生气1136、魂1420锻冶
"时雨"村正	大太刀	99	幻影阳炎 贰	无	力24、体力24	生气1244、魂1555锻冶
"天雾"村正	大太刀	106	幽鬼飞ばし	低几率一击杀死敌人	力26、体力26	生气1298、魂1623锻冶
小鸟丸	太刀	90	逆柱	每隔一段时间生命力自动回复1%	力29、体力28	击倒四幕BOSS小夜
"阳月"村正	太刀	104	孤月	无	力33、体力32	生气1451、魂1814锻冶
"霜月"村正	大太刀	139	地狱独乐 贰	无	力36、体力35	生气1644、魂2056锻冶
"极月"村正	大太刀	148	月下一闪	体力+2	力38、体力37	生气1838、魂2298锻冶
蜘蛛切	大太刀	167	飞天流星	燃烧状态几率减半	力43、体力42	击倒五幕BOSS土蜘蛛
火走り村正	太刀	152	焰三连	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力49、体力47	生气1944、魂2431锻冶
"石突"村正	大太刀	198	烈风 贰	无	力52、体力50	生气2139、魂2674锻冶
"风波"村正	大太刀	209	疾风斩り	获得经验值增加5%	力55、体力53	生气2236、魂2795锻冶
"水岚"村正	太刀	180	八丁斩り 贰	无	力58、体力56	生气2333、魂2917锻冶
备前长船兼光	太刀	190	烈风走破	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力61、体力59	击倒六幕BOSS血狂毗沙门
利刀"冰雨"村正	太刀	209	首斩蜻蜓 贰	无	力67、体力65	生气2606、魂3258锻冶
利刀"水断"村正	大太刀	264	地走り 贰	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力70、体力68	生气2953、魂3692锻冶
棚桥村正	大太刀	275	影十文字 贰	无	力74、体力72	生气3231、魂4039锻冶
相州五郎正宗	太刀	250	镰鼬四ツ	无	力80、体力78	击倒七幕BOSS龙神
利刀"黄昏"村正	太刀	271	怨灵飞ばし	金钱获得量增加10%	力87、体力85	生气3562、魂4453锻冶
利刀"黎明"村正	大太刀	333	飞天幻影 贰	给敌人造成的伤害上升5%	力91、体力88	生气3736、魂4671锻冶
利刀"晓光"村正	大太刀	345	疾风斩り 贰	无	力94、体力91	生气4016、魂5020锻冶
燕返し村正	太刀	303	飞天流星 贰	满腹槽的消化速度加快	力98、体力95	生气4296、魂5370锻冶
无铭玉ノ绪	大太刀	369	烈风走破 贰	力、体力+5	力101、体力98	鬼助第一结局通关
岩通し村正	太刀	314	焰四连	金钱获得量增加10%	力101、体力98	生气4399、魂5499锻冶
利刀"绯天"村正	太刀	325	幻影阳炎 叁	受到的伤害减轻10%	力105、体力102	生气4633、魂5792锻冶
利刀"明镜"村正	大太刀	392	妖炎三ツ	无	力108、体力105	生气4774、魂5968锻冶
笹ノ雪村正	太刀	346	飞天幻影 叁	力+3	力111、体力108	生气4914、魂6143锻冶
利刀"秋水"村正	大太刀	416	飞天流星 叁	无	力115、体力112	生气5018、魂6273锻冶
拔け柄杓村正	大太刀	427	鬼火岚 贰	每隔一段时间生命力自动回复1%	力118、体力115	生气5520、魂6900锻冶

百姬妖刀	类型	攻击	奥义	特效	带刀条件	入手条件
"千鹤"村正	太刀	12	霞斩り	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀"飞水"	太刀	13	飞天月光	无	力3、体力3	初期持有
无铭刀"小波"	大太刀	14	三日月	无	力3、体力3	初期持有
"牡丹"村正	大太刀	18	飞燕丸锯	给敌人造成的伤害上升5%	力4、体力4	生气151、魂189锻冶
"菖蒲"村正	太刀	15	雷光二连	燃烧状态几率减半	力4、体力4	生气239、魂299锻冶
长谷部国重	太刀	17	星天风车	力+1	力4、体力4	击倒序幕BOSS青坊主
"海燕"村正	太刀	19	幻影雷光	金钱获得量增加10%	力5、体力6	生气429、魂537锻冶
"月影"村正	太刀	23	妖雷	满腹槽的消化速度加快	力6、体力6	生气544、魂681锻冶
"云雀"村正	大太刀	30	髑髅	体力+1	力7、体力7	生气618、魂773锻冶
立袈裟村正	大太刀	33	夜叉の舞	无	力8、体力8	生气741、魂927锻冶
火车切广光	太刀	33	地ヶ蜂	燃烧状态无效化	力9、体力9	击倒二幕BOSS轮入道
"睦月"村正	大太刀	41	朔夜	无	力10、体力10	生气844、魂1055锻冶
"如月"村正	大太刀	49	飞天月光 贰	无	力12、体力13	生气932、魂1166锻冶
"花月"村正	太刀	53	雷电	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力15、体力16	生气1002、魂1253锻冶
出云守永则	大太刀	65	月ノ轮	魂的获得量增加5%	力16、体力17	击倒三幕BOSS雪之丞
"玉椿"村正	大太刀	71	怨返みし	低几率一击杀死敌人	力18、体力19	生气1092、魂1366锻冶
"山吹"村正	太刀	70	分身霞斩り	无	力20、体力21	生气1124、魂1405锻冶
朽ち绳村正	太刀	78	幻影雷光 贰	中毒状态无效化	力21、体力23	生气1256、魂1570锻冶
"朝樱"村正	大太刀	97	龙卷	无	力25、体力27	生气1284、魂1606锻冶
一文字则宗	太刀	99	星天彗星	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力27、体力29	击倒四幕BOSS一本踏鞴
"卯月"村正	大太刀	119	飞燕丸锯 贰	无	力32、体力34	生气1465、魂1832锻冶
"皋月"村正	大太刀	135	飞天月光 叁	无	力36、体力39	生气1628、魂2035锻冶
"水月"村正	太刀	139	髑髅 贰	力+2	力39、体力41	生气1856、魂2320锻冶
狮子王	太刀	148	天地一闪	力、体力+3	力41、体力44	击倒五幕BOSS鵺
"清花"村正	太刀	167	影蜂	异常状态几率减半	力47、体力50	生气1924、魂2406锻冶
"舞鸟"村正	大太刀	180	霞隐れ	获得经验值增加5%	力50、体力53	生气2160、魂2700锻冶
"乱风"村正	大太刀	190	日轮	无	力52、体力56	生气2213、魂2767锻冶
月见斩り村正	太刀	198	霞斩三ツ身	无	力55、体力59	生气2356、魂2946锻冶
鬼切	太刀	209	重ね月ノ轮	给敌人造成的伤害上升5%	力58、体力62	击倒六幕BOSS大鬼
利刀"紫电"村正	大太刀	229	雷电 贰	无	力64、体力68	生气2580、魂3225锻冶

百姬妖刀	类型	攻击	奥义	特效	带刀条件	入手条件
利刀“飞英”村正	大太刀	250	星天风车 贰	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力71、体力75	生气2982、魂3728锻冶
血滑り村正	太刀	264	雷光三连	无	力74、体力78	生气3198、魂3998锻冶
陆奥守吉行	大太刀	271	大龙卷	居合斩的攻击力上升10%	力77、体力82	击倒七幕BOSS雷神
利刀“水帘”村正	大太刀	293	地虫	无	力84、体力88	生气3597、魂4497锻冶
利刀“雾冰”村正	太刀	310	咒い三日月	体力+3	力87、体力92	生气3699、魂4624锻冶
利刀“白露”村正	太刀	322	天地一闪 贰	无	力90、体力95	生气4056、魂5070锻冶
露払い村正	大太刀	325	怨返みし三ツ	低几率一击杀死敌人	力93、体力99	生气4252、魂5316锻冶
凭き落とし	太刀	345	地ヶ蜂 贰	每隔一段时间生命力自动回复1%	力97、体力102	百姬第一结局通关
雪月花村正	太刀	357	雷光四连	魂的获得量增加5%	力100、体力106	生气4442、魂5553锻冶
利刀“华彩”村正	大太刀	360	幻影雷光 叁	居合斩的攻击力上升10%	力103、体力110	生气4587、魂5734锻冶
泷之水村正	太刀	369	星天风车 叁	无	力103、体力112	生气4821、魂6027锻冶
利刀“樱花”村正	太刀	380	妖雷三ツ	给敌人造成的伤害上升5%	力107、体力113	生气4864、魂6081锻冶
利刀“血樱”村正	大太刀	379	夜叉の舞 贰	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力110、体力117	生气5068、魂6335锻冶
通拔け村正	大太刀	389	大日轮	无	力113、体力120	生气5464、魂6831锻冶
共通妖刀	**类型**	**攻击**	**奥义**	**特效**	**带刀条件**	**入手条件**
宝刀“月读”村正	大太刀	430	怨み返し四ツ	道具获得率大幅上升	力118、体力117	生气801、魂952锻冶
三日月宗近	大太刀	440	月天十六夜	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	力122、体力118	鬼助第二结局通关
宝刀“天津”村正	太刀	414	星天彗星 贰	给敌人造成的伤害上升5%	力119、体力120	生气1320、魂1712锻冶
鬼丸国纲	大太刀	416	水面月ノ轮	异常状态几率减半	力117、体力124	百姬第二结局通关
宝刀“青龙”村正	大太刀	463	鬼火岚 叁	无	力129、体力131	生气6272、魂7841锻冶
宝刀“白虎”村正	太刀	451	咒い弧月	获得经验值增加5%	力132、体力134	生气6209、魂7762锻冶
数珠丸恒次	大太刀	507	妖雷四ツ	低几率一击杀死敌人	力142、体力144	大和・魔窟（白）
宝刀“朱雀”村正	太刀	496	妖炎四ツ	体力+4	力145、体力147	生气6523、魂8154锻冶
宝刀“神风”村正	太刀	529	髑髅 叁	满腹槽的消化速度大幅加快	力155、体力157	生气6588、魂8235锻冶
宝刀“玄武”村正	大太刀	570	夜叉の舞 叁	力、体力+1	力161、体力163	生气6892、魂8616锻冶
宝刀“黄龙”村正	大太刀	590	严おろし	力+4	力167、体力169	生气6823、魂8529锻冶
宝刀“梦幻”村正	太刀	580	天地一闪 叁	居合斩的攻击力上升10%	力170、体力172	生气7228、魂9036锻冶
笼钓瓶村正	大太刀	628	影十文字 叁	高几率一击杀死敌人	力179、体力181	生气7300、魂9126锻冶
大典太光世	大太刀	645	镰鼬五ツ	吸收魂时灵力槽的回复量上升	力184、体力187	伊势・魔窟（白）
大包平	太刀	636	疾风斩り 叁	异常状态无效化	力187、体力189	骏河・魔窟（白）
名刀“乡愁”村正	太刀	663	飞燕雀蜂	攻击力随着生气的增多而上升	力194、体力197	生气7565、魂9457锻冶
名刀“彗星”村正	大太刀	695	星天彗星 叁	居合斩发动的时间间隔缩短	力199、体力202	生气7489、魂9362锻冶
童子切安纲	太刀	687	迅雷	给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	力201、体力204	近江・魔窟（白）
名刀“时渡”村正	大太刀	724	真月天十六夜	给敌人造成的伤害上升5%	力208、体力211	生气7985、魂9982锻冶
胧村正	太刀	757	百鬼乱闪	力、体力+7	力222、体力225	生气8064、魂10081锻冶

奥义

下面归纳介绍各类奥义的具体效果和特性，奥义所关联的妖刀玩家可结合前面的列表查看，未特别指明的奥义皆可在空中发动。

纵向旋转型

旋风：跳至低空旋转并缓缓下落，“烈风”、“烈风 贰”是其强化版，后两招可通过连打□键增加旋转次数、延长效果时间。

烈风走破：跳至低空旋转，可通过摇杆←/→控制水平位置，“烈风走破 贰”的效果时间更长。

星天风车：跳至低空旋转，可通过摇杆移动1次（上下左右全方位），不移动时停止旋转，“星天风车 贰/叁”的可移动次数分别增加到2、3次。

日轮：跳至高空旋转并放出光圈，滞空高度为一段跳时的高度，且攻击范围比前面几招更大，“大日轮”的攻击范围进一步扩大。

镰鼬：跳至高空作抛物线运动，旋转的同时放出2个分身，“镰鼬 四ツ/五ツ”的分身数量分别增加到3、4个。

横向旋转型

地狱独乐：在地面向前移动的同时左右旋转，“地狱独乐 贰”的旋转频率更快，但都不能在空中发动。

月ノ轮：原地左右旋转3圈的同时放出剑气，“重ね/水面 月ノ轮”的旋转圈数分别增加到4、5圈，放出的剑气也更多，但都不能在空中发动。

首斩蜻蜓：跳至高空后左右旋转的同时下落，可通过摇杆←/→控制下落方向，在空中发动可以延长效果时间，“首斩蜻蜓 贰”的滞空高度更高、旋转频率更快。

飞燕丸锯：跳至高空后左右旋转，可通过摇杆←/→控制水平位置，停止旋转时自动下落，“飞燕丸锯 贰”的旋转频率更快。

百裂型

地ヶ蜂：向前移动少许并连续突刺，“地ヶ蜂 贰”、“飞燕雀蜂”逐步强化，皆可通过连打□键增加突刺次数、摇杆←/→控制移动距离。

影蜂：在原地留下幻影进行连续突刺，本体向前瞬移一段距离且可自由行动，但不能在空中发动。

挑空型

飞天辉夜：原地跳起发动竖直方向的挑空斩，“飞天辉夜 贰”的挑空高度更高，但都不能在空中发动。

飞天幻影：在前方放出1个分身，在地面发动时为竖直方向的挑空斩，在空中发动时则为竖直向下的突刺，“飞天幻影 贰/叁”的分身数量分别增加到2、4个。

飞天流星：连续跳起发动3次竖直方向的挑空斩，过程中会向前移动一段距离，“飞天流星 贰/叁”的挑空斩次数分别增加到4、5次，但都不能在空中发动。

飞天月光：原地跳起放出一道有挑空效果的剑气柱，“飞天月光 贰/叁”的持续时间延长、挑空高度更高，但都不能在空中发动。



横斩型

影十文字：原地挥刀攻击水平直线上的敌人，然后再原地跳起发动竖直方向的挑空斩。“影十文字 贰”在跳斩后追加向下突刺，“影十文字 叁”在突刺后再追加两次横斩，但都不能在空中发动。

天地一闪：向前方快速突进的同时发动斩击，攻击水平直线上的敌人，“天地一闪 贰/叁”的攻击判定次数逐渐增加。

近身连斩型

焰连：“焰二连”为向前方快速挥刀连斩两次，动作与普通挥刀一致但带有火焰效果，“焰三/四连”的连斩次数分别增加到3、4次。

雷光连：“雷光二连”为向前方快速挥刀连斩两次，动作与普通挥刀一致但带有雷电效果，“雷光三/四连”的连斩次数分别增加到3、4次。

幻影型

幻影阳炎：召唤幻影自动锁定攻击敌人并带有火焰效果，“幻影阳炎 贰/叁”的最大攻击次数分别增加到2、3次，但都不能在空中发动。

幻影雷光：召唤幻影自动锁定攻击敌人并带有雷电效果，“幻影雷光 贰/叁”的最大攻击次数分别增加到2、3次，但都不能在空中发动。



蓄力型

丸太割り：原地蓄力后向前移动两个身位进行斩击，但不能在空中发动。

丁半斩り：原地蓄力后向前移动两个身位进行斩击，可能造成极大或极小伤害，但不能在空中发动。

逆柱：原地蓄力向前移动两个身位进行斩击，放出一道有持续效果的剑气柱，但不能在空中发动。

严おろし：原地蓄力向前移动两个身位进行斩击，放出一个小范围的冲击波，但不能在空中发动。

月天十六夜：原地蓄力向前移动两个身位进行斩击，放出一道月牙形的剑气波，“真月天十六夜”的剑气波更大，但都不能在空中发动。

飞行道具型

地走り：向前方两个身位放出有爆炸效果的冲击波，“地走り 贰”的有效距离延长到整个屏幕、且爆炸效果更强，“地虫”的移动速度稍慢、命中敌人后会连续爆炸3次，但都不能在空中发动。

孤月：向前方放出回旋的剑气环，有效距离为3/4个屏幕，“咒い孤月”在命中敌人后就会消失、但带有爆炸效果。

三日月：向前方放出月牙形的剑气波，有效距离为整个屏幕，“咒い三日月”在命中敌人后带有爆炸效果。

朔夜：向前方放出有贯通效果的剑气波，有效距离为3/4个屏幕。

龙卷：向前方放出1道龙卷风，“大龙卷”的龙卷风数量增加到2道，但都不能在空中发动。

疾风斩り：向前方放出3道剑气波，“疾风斩り 贰/叁”的剑气波数量分别增加到5、7道。

幽鬼飞ばし：放出5发有自动诱导效果、高速移动的飞弹，“怨灵飞ばし”的飞弹数量增加到8发，但都不能在空中发动。

雷电：放出3发有自动诱导、带雷电效果的飞弹，“雷电 贰”的飞弹数量增加到5发，但都不能在空中发动。

星天彗星：从空中落下数道彗星，效果范围广但是下落的轨迹随机，“星天彗星 贰/叁”的彗星轨迹数量逐渐增加，但都不能在空中发动。

辅助型

妖炎：在身边环绕2团火炎，对触碰到的敌人形成爆炸伤害，触碰后火炎就会消失，“妖炎三/四ツ”的火焰数量分别增加到3、4团，但都不能在空中发动。

妖雷：在身边环绕2个电球，对触碰到的敌人形成雷电伤害，触碰后电球不会消失，“妖雷三/四ツ”的电球数量分别增加到3、4个，但都不能在空中发动。

怨み返し：在身边环绕2个怨灵，一旦受到伤害会自动发射飞弹，“怨み返し 三/四ツ”的怨灵数量分别增加到3、4个，但都不能在空中发动。

髑髅：在前方形成一个具有弹返效果的怨灵护盾，护盾会自动根据面部朝向改变位置，“髑髅 贰/叁”的怨灵护盾体积逐渐增大，但都不能在空中发动。

夜叉の舞：约5秒的时间内攻击力翻倍，“夜叉の舞 贰/叁”的效果时间分别延长到7、9秒，但都不能在空中发动。

霞隐れ：身体半透明化约3秒，效果时间内全身无敌，但不能在空中发动。

其他型

霞斩り：瞬移到敌人背后挥刀连斩2次，“分身霞斩り”会在敌人身前形成分身一起挥刀，“霞斩三ツ身”的分身增加到2个，本体会在最后进行竖直方向的挑空斩，但都不能在空中发动。

八丁斩り：向前方两个身位放出不断旋转的剑刃，刚放出时不具有攻击判定，“八丁斩り 贰”的持续时间更长，但都不能在空中发动。

鬼火岚：跳至高空作抛物线运动，向下突刺攻击着地时会爆炸，同时放出一条火焰，“鬼火岚 贰/叁”的火焰数量分别增加到2、3条。

月下一闪：用拔刀技攻击全屏范围内的敌人，效果同居合斩。

迅雷：瞬移到敌人上方发动竖直向下的突刺攻击并带有雷电效果。

百鬼乱闪：在原地蓄力的同时，周围形成无数分身、挥刀放出剑气波的乱舞攻击，最后向前方放出一个巨大的冲击波，但不能在空中发动。



装饰

以下是本作中全部装饰品的资料，男女主角的饰品无法共通。表格中标有两个地名的、如“美浓·伊吹山”，表明道具在该地区BOSS战前的子区域中。至于“屋内”和“井下”等场景，由于没有地图显示，玩家们探索时要格外留心。

名称	效果	入手方式（鬼助）	入手方式（百姬）
忍びの笼手	力+1	伊势·行商人	武藏·行商人
妖狐の笼手	力+2	美浓·伊吹山·宝箱（屋内）	骏河·东海道·宝箱
天狗の笼手	力+3	三河·行商人	信浓·行商人
空蝉の笼手	力+4	大和·大佛殿·宝箱	美浓·鸣神城·宝箱（屋内）
修罗の笼手	力+5	信浓·行商人	山城·行商人
八咫の笼手	力+6	骏河·富士山·宝箱	伊势·神路山·宝箱
鬼神の笼手	力+7	武藏·行商人	大和·行商人
龙神の笼手	力+10	骏河·BOSS雪之丞（通关后）	骏河·BOSS雪之丞（通关后）
忍びの带	体力+1	山城·行商人	相模·行商人
妖狐の带	体力+2	美浓·行商人	骏河·行商人
天狗の带	体力+3	远江·周智郡·宝箱	飞弹·乘鞍岳·宝箱
空蝉の带	体力+4	近江·行商人	美浓·行商人
修罗の带	体力+5	信浓·古战场·宝箱	山城·地狱·宝箱
八咫の带	体力+6	骏河·行商人	伊势·行商人
鬼神の带	体力+7	武藏·江户城·宝箱	大和·金刚山·宝箱（屋内）
龙神の带	体力+10	美浓·BOSS虎姬（通关后）	美浓·BOSS虎姬（通关后）
天狗の面	力&体力+1	美浓·宝箱	骏河·宝箱
修罗の面	力&体力+3	信浓·宝箱	山城·宝箱（屋内）
鬼神の面	力&体力+5	武藏·宝箱（井下）	大和·宝箱
龙神の面	力&体力+7	山城·BOSS大鬼（通关后）	山城·BOSS大鬼（通关后）
火鼠の衣	燃烧状态无效化	伊贺·宝箱	武藏·宝箱（井下）
水虎の鳞	中毒状态无效化	远江·宝箱	飞弹·宝箱
鬼の首饰り	异常状态几率减半	大和·宝箱	美浓·宝箱
龙の首饰り	异常状态无效化	骏河·宝箱	伊势·宝箱
达人の书	获得经验值增加5%	信浓·宝箱	山城·宝箱（屋内）
锁帷子	受到伤害减轻10%	武藏·魔窟（赤）	武藏·魔窟（赤）
鸟头の毒药	低几率一击杀死敌人	飞弹·魔窟（蓝）	飞弹·魔窟（蓝）
石见の毒药	高几率一击杀死敌人	信浓·BOSS血狂眦沙门（通关后）	信浓·BOSS血狂眦沙门（通关后）
桧の数珠	给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	尾张·魔窟（橙）	尾张·魔窟（橙）
七宝の数珠	给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	大和·BOSS土蜘蛛（通关后）	大和·BOSS土蜘蛛（通关后）
丁子油	给敌人造成的伤害上升5%	三河·行商人	信浓·行商人
剑豪の鞘	居合斩的攻击力上升10%	伊势·行商人	武藏·行商人
剑圣の鞘	居合斩发动的时间间隔缩短	骏河·行商人	伊势·行商人
伊势の御守り	吸收魂时灵力槽的回复量上升	美浓·魔窟（绿）	美浓·魔窟（绿）
出云の御守り	吸收魂时灵力槽的回复量大幅上升	飞弹·BOSS一本踏鞴（通关后）	飞弹·BOSS一本踏鞴（通关后）
大和の灵药	每隔一段时间生命力自动回复1%	三河·魔窟（青）	三河·魔窟（青）
富山の灵药	每隔一段时间生命力自动回复2%	信浓·魔窟（白）	信浓·魔窟（白）
恶鬼の小皿	满腹槽的消化速度加快	甲斐·魔窟（白）	甲斐·魔窟（白）
大食汉の小皿	满腹槽的消化速度大幅加快	山城·魔窟（赤）	山城·魔窟（赤）
打出小槌	金钱获得量增加10%	远江·魔窟（黄）	远江·魔窟（黄）
わらしべ	道具获得率大幅上升	美浓·行商人	骏河·行商人
水晶の勾玉	魂的获得量增加5%	近江·行商人	美浓·行商人
翡翠の勾玉	魂的获得量增加10%	美浓·BOSS鵺（通关后）	美浓·BOSS鵺（通关后）
恶鬼の印	以减少最大生命力为代价，获得经验值增加10%	信浓·行商人	山城·行商人
修罗の印	以减少最大生命力为代价，获得经验值增加20%	相模·BOSS青坊主（通关后）	相模·BOSS青坊主（通关后）
忍びの足袋	遇敌率降低少许	伊贺·魔窟（紫）	伊贺·魔窟（紫）
隐遁の足袋	遇敌率大幅降低	山城·BOSS黑猿（通关后）	山城·BOSS黑猿（通关后）
鸣子	遇敌率上升少许	相模·魔窟（紫）	相模·魔窟（紫）
二系ぎの鸣子	遇敌率大幅上升	武藏·BOSS轮入道（通关后）	武藏·BOSS轮入道（通关后）
刀匠の小槌	攻击力随着刀数量增多而上升	武藏·行商人	大和·行商人
豪商の算盘	攻击力随着金钱的增多而上升	远江·BOSS小夜（通关后）	远江·BOSS小夜（通关后）
伊万里の大皿	攻击力随着生气的增多而上升	伊贺·BOSS大百足（通关后）	伊贺·BOSS大百足（通关后）
灵木の位牌	攻击力随着魂的增多而上升	伊势·BOSS雷神（通关后）	伊势·BOSS雷神（通关后）
鸣神の腕轮	使用奥义不消费灵力	伊豆·魔窟（白）	伊豆·魔窟（白）
仁王の腕轮	刀的攻击力固定为700	骏河·BOSS龙神（通关后）	骏河·BOSS龙神（通关后）

料理

以下是本作中全部自制料理的资料，除了要获得对应的料理书外，身上还需持有足够的食材才能进行制作。制作出的携带型料理会变成道具，放入忍袋后可随时食用；即食型料理的附加效果在恶战时往往能发挥重要的作用，前期推荐物美价廉的“白菜锅”，“鸭锅”则是后期压制BOSS的必备良品。

料理名称	料理效果	食材	所需书物	入手方式（鬼助）	入手方式（百姬）
にぎり饭	生命力+300、生气+600	米袋1	台所秘传の书1	山城·行商人	相模·行商人
风吕吹き大根	生命力+300、生气+1500，一定时间内防御力上升	大根1	台所秘传の书2	伊势·行商人	武藏·行商人
汤豆腐	生命力+400、生气+1800，一定时间内攻击力、防御力上升	豆腐1	台所秘传の书3	美浓·宝箱（屋内）	伊豆·宝箱
味增汁	生命力+500、生气+2100，一定时间内灵力回复率上升	油扬げ1	台所秘传の书4	美浓·行商人	骏河·行商人
芋煮込み	生命力+600、生气+2400，一定时间内攻击可吸收敌方生命力	芋1	台所秘传の书5	三河·行商人	信浓·行商人
烧き芋	生命力+600、生气+900	芋1	烧き物料理帖1	美浓·行商人	骏河·行商人
鱼の盐烧き	生命力+1200、生气+1600	岩鱼1	烧き物料理帖2	近江·行商人	美浓·行商人
烧きイカ	生命力+2500、生气+2000	イカ1	烧き物料理帖3	信浓·行商人	山城·行商人
白菜锅	生命力+200、生气+1200，一定时间内攻击力上升	白菜1	割烹のススメ1	山城·行商人	相模·行商人
雪见锅	生命力+800、生气+3200，一定时间内遇敌率上升	白菜1、大根2、豆腐1	割烹のススメ2	近江·行商人	美浓·行商人
杂炊	生命力+1000、生气+3600，一定时间内获得金钱量增加	米袋2、白带1、大根2	割烹のススメ3	大和·大佛殿·宝箱（屋内）	美浓·鸣神城·宝箱（屋内）
芋杂炊	生命力+1500、生气+4000，一定时间内道具入手率上升	米袋2、芋2	割烹のススメ4	信浓·行商人	山城·行商人
鸟杂炊	生命力+1800、生气+5000，一定时间内异常状态无效化	米袋2、鸟肉2	割烹のススメ5	信浓·古战场·宝箱（屋内）	山城·宝箱（屋内）
水炊き	生命力+700、生气+2800，一定时间内遇敌率下降	白菜1、鸟肉2	锅料理全集1	三河·宝箱（屋内）	甲斐·宝箱
鸭锅	生命力+2000、生气+6000，一定时间内灵力不减	大根1、豆腐2、鸟肉2	锅料理全集2	骏河·行商人	伊势·行商人
寄せ锅	生命力+3000、生气+7000，一定时间内奥义效果上升	白菜1、大根2、豆腐1、油扬げ2、鸟肉1	锅料理全集3	甲斐·宝箱	伊势·神路山·宝箱（屋内）
ほうとう	生命力+4000、生气+8000，一定时间内获得复活1次的加护	白菜2、大根1、油扬げ1、芋2、鸟肉1	大锅料理帖1	武藏·行商人	大和·行商人
しゃぶしゃぶ	生命力+5000、生气+9000，一定时间内无敌	白菜2、豆腐1、シシ肉2	大锅料理帖2	武藏·宝箱（屋内）	大和·宝箱（屋内）
牡丹锅	生命力+6000、生气+10000，一定时间内生命力自动回复	白菜2、大根1、豆腐1、油扬げ2、シシ肉2	大锅料理帖3	相模·行商人	近江·行商人
ちゃんこ锅	生命力+9999、生气+15000，一定时间内获得经验值增加	白菜1、大根1、豆腐1、油扬げ1、鸟肉2、シシ肉2、岩鱼2、イカ2	大锅料理帖4	相模·行商人	近江·行商人

奖杯攻略

奖杯总数	42	铜杯	26	银杯	12	金杯	3	白金	1

项目	内容
白金难度	7/10
白金所需时间	30~40小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作的白金难度主要来自于“死狂”，也就是“神业・隐村正千影万华”和“美技・胧剑百花缭乱”这两个金杯。角色只有1点HP和断刀即死的设定会给玩家造成很大的心理压力，但实际上整体难度并没有正统ACT那么高，毕竟本作是一款A・RPG，技术上的缺陷可以靠奥义和道具来弥补，只要战术合理并适当练习，大部分BOSS都能顺利击倒。根据玩家对于流程的熟悉程度和操作技术的区别，本作的白金之路可以分为以下两种——

保守路线：

①一周目选择“无双”难度，在熟悉系统和流程的基础上争取达成3小时以内通关，其他收集类奖杯可以先暂缓。如果感觉一周目速攻实在困难，也可以在通关一次后再尝试挑战“韦驮天”，但会多耗费2个半小时左右；

②在“无双”难度下继续游戏，陆续完成各项收集和挑战魔窟，把两个“死狂”金杯以外的奖杯全部拿到，并保留最终BOSS战前的存档；

③读取最终战前的存档，改成“修罗”难度完成任意结局（推荐最简单的第二结局），以解锁“死狂”难度；

④重开游戏冲击“死狂”难度，除了击倒各幕的BOSS外，第一结局通关后至少还要打4个妖刀相关的魔窟，另外建议先去骏河再打一次龙神BOSS获得“仁王の腕舱”便于攻关。最后只要把男女主角的等级提升到足以装备“胧村正”便大功告成。

最速路线：

①一周目选择“无双”难度，无视一切要素只求3小时内通关，并保留最终BOSS战前的存档；

②读取最终BOSS战前的存档，改成“修罗”难度把断刀的奖杯“妖刀の破坏神”拿到后再通关，解锁“死狂”难度；

③重开游戏选择“死狂”难度，稳步推进的同时逐步获得剩余的全部奖杯。由于该难度下购买砥石对金钱的需求量较大，一些不常用的料理和装饰可以先不购入，等第一结局通关、资金充裕后再慢慢补齐。

推荐没有玩过Wii版或对动作游戏不太擅长的玩家选择保守路线，一周目时的压力不大，积累下来的经验也可以降低挑战“死狂”时的失误率，但二周目时在挑战魔窟、练段等方面会有一些重复作业，耗时相对较长。如果是对原版流程了然于胸，或是动作游戏的达人玩家则可以追求最速路线，整体耗时会比保守路线少10小时左右，但也要面对在“死狂”难度下强突各大魔窟、尤其是“百鬼夜行”时的压力。



 **胧流完全制霸！**  白金

取得条件：获得其他所有奖杯

 **忍の流仪**  铜杯

取得条件：用鬼助完成教学

 **抜け忍と化け狐**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的序幕

 **虎穴に入らずんば**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的二幕

 **马上の鬼姬**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的三幕

 **过去との对峙**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的四幕

 **刀守りの巫女**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的五幕

 **修罗の战场**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的六幕

 **富士の龙神**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的七幕



 **轮回**  铜杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的大诘

 **新たなる船出**  银杯

取得条件：完成“妖刀村正忍法帖”的全部结局

奖杯说明：以上皆为鬼助传的流程奖杯，难度不限，结局包括全部3种。

 **女剑士觉醒**  铜杯

取得条件：用百姬完成教学

 **拐かされた魂**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的序幕

 **吉原游里に火车驱ける**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的二幕

 **柳生新阴流**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的三幕

 **飞弹の大猪**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的四幕

 **恶代官の化けの皮**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的五幕

 **太刀を求めて地狱まで**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的六幕

 **天への道**  铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的七幕



慈悲


铜杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的大诘



村正の导く答え


银杯

取得条件：完成“胧剑百鬼夜行”的全部结局

奖杯说明：以上皆为百姬传的流程奖杯，难度不限，结局包括全部3种。



勇み足


铜杯

取得条件：完成序幕前调查最初的结界

奖杯说明：条件很简单但有可能会被玩家忽视，男女主角的教学结束后向左走调查红色封印即可。



奥义の神髄


铜杯

取得条件：用奥义给任意BOSS致命一击



津々浦々街道巡り


铜杯

取得条件：解除所有区域的封印

奖杯说明：阻隔各个区域的封印都要砍碎，包括通关后的白色封印（魔窟的封印不包括在内），且鬼助和百姬两方面都需要完成。



汤烟温泉三昧


银杯

取得条件：看过所有的温泉事件

奖杯说明：温泉事件是随着玩家的流程进度触发的，男女主角各5次，具体为——鬼助传・第1、3、5、7幕和大诘；百姬传・第4、5、6、7幕和大诘。找地图上的小猴子对话进入任意温泉皆可，有特殊事件时必须先对话才能离开。由于温泉事件并没有时间限定且不会覆盖，故玩家一直没有进过温泉也无妨，等流程推进到大诘后连续出入温泉就能一次性触发全部事件。



无疵の大将讨ち


铜杯

取得条件：无伤击倒任意BOSS

奖杯说明：在挑战“死狂”难度的过程中达成无伤的机会很多，但要注意发动伤害取消的话不算无伤。想快速解锁的话推荐百姬传序幕的BOSS青坊主，其行动缓慢且很多招式都能被玩家的奥义所中断。



千手の剣


银杯

取得条件：达成999连斩

奖杯说明：最容易达成的场所是鬼助传第二幕的BOSS战，3只大百足全身每一节都有攻击判定，连斩数增长得非常快，在BOSS扎堆的时候用“旋风”等连续攻击的奥义可以快速积累连斩，只要注意别被打断刀，很快就能达成。实在感觉吃力的玩家也可以等拿到“鸣神の腕轮”后，再去伊势的魔窟或伊贺的BOSS战（通关后）中尝试。



大海の霸者


银杯

取得条件：讨伐海坊主

奖杯说明：当流程推进到指定阶段找船大对话才能出航，具体为——鬼助传・伊豆（第4幕）、伊势（第5幕）；百姬传・伊势（第4幕）、伊豆（第6幕）。在海上会随机遭遇隐藏BOSS海坊主（大章鱼），推荐用太刀的空中旋转斩，具体打法可参考前文攻略。



海原の人鱼


银杯

取得条件：与人鱼相遇

奖杯说明：人鱼和海坊主是同一个隐藏分支，在击倒大章鱼后再次坐船必定能遇到。



无疵の魔窟破り


铜杯

取得条件：无伤通过任意魔窟

奖杯说明：“死狂”难度下挑战魔窟有很多机会达成无伤，但发动伤害取消是不算。比较容易达成的魔窟为尾张的橙色魔窟（打疫病神）和飞弹的蓝色魔窟（打雪女）。



妖刀の破坏神


铜杯

取得条件：累积折断108把刀

奖杯说明：注意“死狂”难度下断刀即死，死后重开不会累积断刀次数，故该难度下无法拿到此奖杯。



血祀の大剑豪


铜杯

取得条件：累积击倒666只妖怪



魂の救济者


铜杯

取得条件：累积获得666个沿路上的魂

奖杯说明：注意必须是场景中漂浮着的魂，打怪掉落的不算。



妖刀百八本揃い踏み


银杯

取得条件：获得全部种类的刀

奖杯说明：妖刀共108把，除了男女主角初期持有的6把外，击倒各幕的BOSS共可获得18把，挑战白色的的魔窟还有4把，其余的都是自己找千子村正锻冶的。



三本刀の舞


银杯

取得条件：同时装备三把妖刀——“凭き落とし”、“无铭玉ノ绪”、“胧村正”



秘剑胧流讨ち取ったり


银杯

取得条件：在BOSS战中击倒鬼助和百姬

奖杯说明：即鬼助传和百姬传第二结局中的BOSS战，在完成男女主角全结局的奖杯过程中必然会解锁，但在伊豆的魔窟“百鬼夜行”中击倒两人是不算的。



装身具收集家


银杯

取得条件：鬼助或百姬获得全部种类的装饰品

奖杯说明：男女主角任意一人达成全饰品即可，装饰品的收集方式请参看前文资料。



蛇含草


银杯

取得条件：累积在店里食用料理88次

奖杯说明：注意自制的料理不算，在后期金钱足够的情况下去料理店反复吃就能刷满，料理会在玩家击倒任意BOSS后恢复最大库存。





韦驮天


银杯

取得条件：用鬼助或百姬在3小时以内通关

奖杯说明：速攻要求玩家不走弯路，不练级和挑战魔窟，相较而言百姬传比鬼助传流程更短些，更适合挑战。除了要对流程了然于胸外，还有两个道具“青铜の镜”和“烟玉”能起到关键作用——攻略时可以先注意一下当前幕和下一幕在“路线”上的重合点，选择在该区域的祠堂回复和存档，之后一路杀到小迷宫中打完BOSS后，立刻用“青铜の镜”便可返回这里，省去大量赶路的时间；对于不会锁定镜头的遭遇战，玩家可以直接从场景的出入口离开，而碰到强制战斗且敌人配置较强的话（如赤、青双鬼或牛头马面），直接丢一个“烟玉”撤离战斗也能节省时间。由于敌方强度是与玩家等级成正比的，故不练级只对能装备的妖刀有所影响，选刀时挑奥义好用的即可。另外要注意，按下Start键时系统仍在计时，想暂停需要按PS键退回主界面。



魔窟の支配者


金杯

取得条件：用鬼助和百姬攻略所有的魔窟

奖杯说明：共计16个魔窟，男女主角都需要踏破一遍，具体打法请参看前文攻略。



神业・隐村正千影万华


金杯

取得条件：在“死狂”难度下完成“妖刀村正忍法帖”的全部结局



美技・胧剑百花缭乱


金杯

取得条件：在“死狂”难度下完成“胧剑百鬼夜行”的全部结局

奖杯说明：以“修罗”难度通关才会解锁“死狂”难度，“死狂”难度必须开新档才能选择，打法和注意事项请参看前文攻略。想装备“胧村正”至少要把男女主角提升到83级，并再打一次山城的BOSS大鬼、拿到“龙神の面”，这样在拥有强化能力的装饰品和妖刀的辅助下就能尽早装上胧村正，具体配置如下——鬼助・“龙神の面”、“无铭玉ノ绪”、“宝刀朱雀村正”、“利刀雾冰村正”；百姬・“龙神の面”、“无铭玉ノ绪”、“宝刀黄龙村正”、“笹ノ雪村正”。

PSVITA PlayStation.Network





ACT	忍者龙剑传Σ2 加强版			必需记忆卡
	NINJA GAIDEN Σ2 Plus			2946MB
	Koei Tecmo Games	2013年2月28日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5400日元		无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本作是PS3平台《忍者龙剑传Σ2》的移植版。与PS3版相比，流程部分并没有太大变化，而其中比较明显的一个缺点是同场景敌人过多时会有较为严重的拖慢，在超忍难度下往往会因为玩家按得太快出现指令丢失的现象，导致出招变化吃敌人投技。任务模式取消了联机功能，但是任务与PS3版的没有区别，极忍任务中玩家会带一个几乎没有战斗力的NPC共同战斗，无疑给玩家带来了不小的压力。本作中新增了一个比其他模式来得更有趣的新模式——竞速模式，需要玩家在限定时间内杀敌完成关卡，同时有着竞速和连杀两种挑战模式，为游戏注入了新的活力。

基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
方向键	打开物品装备菜单、切换队友（任务中）
□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	投掷武器、调查
× 键	跳跃、取消
L 键	防御
R 键	视角转为正前方、长按可指引道路
Start 键	打开暂停画面
Select 键	打开设置菜单
触摸屏幕	投射武器
左背触板	进入精密射击模式（需在设置中开启）
右背触板	投射武器（需在设置中开启）

Tips：在关闭背触板投射武器的情况下，若当前操作角色为女性角色，触摸背触板会有惊喜。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

游戏界面

1. 血槽，在战斗结束后黑色部分将会回复。
2. 气力值，表示当前忍法剩余使用次数。
3. Karma、连击、斩杀：章节挑战模式的分数系统。
4. 以特定条件打倒敌人的奖励分。
5. 触摸后进入副武器的自动锁定模式。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

名词解释

为了方便各位读者，在这里先将后文用到的部分名词进行解释。

里风：按下L键后推动左摇杆移动的技能。

风驱：同时按下×键和□键移动的技能。

踩头：跳到敌人头上后按下×键，使敌人进入硬直状态的技巧。

断头摔：跳到敌人头上后同时按下×键和□键将敌人投出的技能，对着墙扔可以增加断肢率。

飞燕：向着敌人跳起后按△键攻击的统称，飞檐走壁时按△键同样可以发动。

大天升：双剑的360△，需要将双剑升到LV2才可使用。

OT：灭却，指的是对断肢的敌人按△键予以处死的技能。

ET：长按△键的一段蓄力。

UT：长按△键的二段蓄力。

落地吸魂：在场上有魂的情况下跳跃，落地时按下△键将魂吸入，瞬间达到ET或者UT效果的技巧。

360△：左摇杆转360度后按下△键。

360△UT：左摇杆转360度后按下△键蓄力的UT。

→△：左摇杆推向敌人所在方向后按下△键。

阿绿、阿紫、金闪闪：大型魔神类的统称，其中绿、紫、金分别对应它们的颜色。

Karma：本作的计分系统，仅在章节挑战模式和任务模式中会表示。



剧情模式

本作共17个章节，分为英雄模式、下忍、中忍、上忍和超忍5个模式，在英雄模式下，HP减少到一定程度后便不会继续减少，超忍模式则需要上忍通关一次后才可以选择。难度不同，所对应的敌人配置不同，敌人的攻击力和HP也有较大变化。另外，因为本作剧情模式不存在二周目，因此一周目的超忍难度可以说是非常具有挑战性的。下面将对本作剧情模式中的要素进行说明。

商店系统&武器强化

本作中的商店仅能购买三种回复药和返魂护符，玩家可以利用杀敌获得的黄魂购买这些道具。游戏难度不同，购买道具所需要的黄魂数量也不尽相同。另外，



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

在游戏流程中共有30个水晶骷髅，每收集到10个水晶骷髅，商店的物价便会下降，建议玩家在低难度下先将水晶骷髅集齐，以防超忍难度下因黄魂不够而导致买不起回复药。在流程中遇到的亮蓝灯的商店可以强化武器。流程中共有14个亮蓝灯的商店，由于在第十关可以强化武器的商店数量共有8个，玩家必须从龙剑或双剑中选择一种强化，导致在剧情模式下最终至少有一把武器无法升到满级。笔者建议在流程中不要升级龙剑，双剑只升级到LV2，因为到了第14关龙剑便会自动升级至LV4，双剑到最终关打倒魔化幻心后也会直接升级到LV4。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

忍法强化

要强化忍法，需要在流程的宝箱中或者尸体上找到"鬼魂珠"。忍法共四种，而实际在流程中比较常用到火炎龙和暗极重波弹。火炎龙的优势在于最多可以同时秒杀三个人形敌人，而暗极重波弹则具有强力的攻击力，不仅可以秒杀棘手的大机器人，在狭窄的地形还可以发挥优势同时击杀多人，在后期流程中必不可少，因此建议玩家在流程中尽量优先升级这两种忍法。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

章节挑战模式

章节挑战模式与剧情模式类似，但是也存在着以下的不同点：

1.Karma计分，过关后有评价系统。

2.HP、气力值默认为理论当关能够达到的最大值。

3.当前存档中所获得的武器、忍法在章节挑战中均可以使用，等级默认最高。

章节挑战的关卡以及难度需要先将高于对应难度的流程关卡通过一次才会出现（例如通过上忍难度的第一关可以同时开启下忍、中忍和上忍难度第一关的章节挑战），因此在挑战章节的时候相对会比剧情模式轻松一些。下面为大家简单介绍章节挑战模式的计分方式。

1.绝技：绝技分分为两种，用UT打中敌人可以得到5000分，ET打中敌人可以得到2000分。

2.一击必杀：即速杀，只要快速杀死敌人即可得到一击必杀分3000。

3.连杀：在一定时间内连续杀敌即可得到连杀分3000。

4.灭却：OT敌人即可得到灭却分3000。

5.连击数：最终连击数×10即为连击分。

6.杀敌分：杀死敌人后得到的分数，敌人不同所得到的分数也不同。

从上面的计分方式可以看出，OT、ET、UT以及速杀、连杀都可以取得非常高的分数，因此在此模式下要取得高分，主要有以下两种思路：

1.先赚UT分，再灭却。以棍子的360△UT为例，与杂兵保持一定距离进行UT，首先可得到5000分，杀死的第一个杂兵最多可以得到一击必杀、连杀分数共计11000分，此时再OT其他杂兵也可以得到9000分。

2.快速断肢，以龙剑为例，□□△有较大的概率断肢，使用□□△断肢后灭却，杀死一个敌人最多可获得一击必杀分、连杀分和灭却分共计9000分。

两种方法中，后者的得分相对较高，但同时对技术的要求也较高。而前者虽然单次分数高，实际上一个UT的杀敌数并不稳定，假设一个UT同时杀死三个敌人，那么得到的分数总和为23000分，平均一个敌人达不到9000分。因为分数相差不大，建议新手在章节挑战中多利用UT、ET来杀敌。

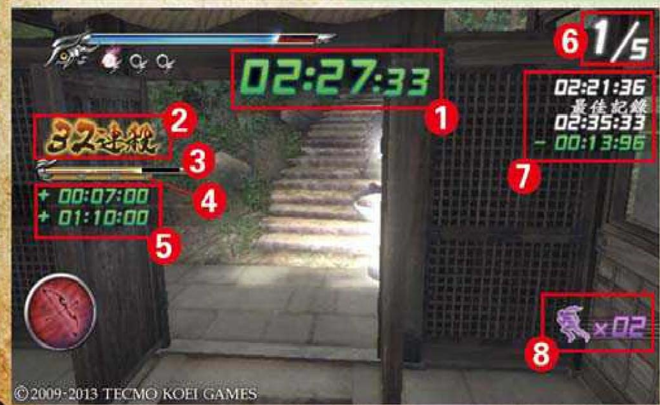


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

NINJA RACE

这是本次新增的模式，玩家需要在给定时间内完成关卡。本模式中共5张地图，分别对应2、5、8、11、13这五章的地图。每一关敌人出现的位置都与剧情模式相似，因此要想玩好此模式，需要先熟悉这五个章节的地图以及敌人出现位置。

1.当前剩余时间。
2.当前连杀数。
3.连杀槽。
4.当前白魂数量。
5.时间增加量，上方为绿魂增加的时间，下方为通过存档点增加的时间。
6.当前通过的存档点数量。
7.上方为当前时间，下方为过去的最佳成绩。
8.当前紫魂数量。



©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

各种魂的作用

竞速模式中，打倒敌人主要会出绿魂、白魂和紫魂，蓝魂和红魂则只能在关卡中特定位置的宝箱中取得。下面是五种魂的具体作用。

魂的作用

魂	作用
蓝魂	回复 HP
红魂	回复气力值
绿魂	增加限制时间，一般杀敌所得的绿魂增加时间 3.5 秒，利用 UT、ET、OT 杀敌所得的绿魂增加时间 7 秒
白魂	维持连杀数，在受伤时连杀槽会快速下降，当连杀槽空后，便会消耗白魂回复连杀槽，从而维持连杀数，最多可以持有三个
紫魂	按↓键使用紫魂可以进入 1.5 倍速模式，效果持续 10 秒，最多可以持有三个

攻略要点

此模式主要有两种玩法：竞速和连杀。竞速需要尽可能跳过敌人，直奔终点；而挑战连杀则要求尽可能无伤全灭敌人。两种模式都有各自的难点，下面为各位玩家介绍这两种玩法的基本思路。

竞速

竞速类玩法的目标是快速过关，即非强制战斗尽可能直接跑过。此种玩法最大的难点在于时间紧凑，相对比较拼运气。如果能在强制战斗地点取得大量绿魂和紫魂，后续的跑路则会轻松很多。武器方面，建议选择自己熟练的、ET 攻击范围广并且可以使用飞燕的武器，敌人多时善用 ET 可以快速打出 7 秒绿魂，敌人少时运用熟练的武器会轻松很多，在跑路的过程中可以适当用飞燕攻击前方的敌人，运气好的时候可以一击将敌人断头。另外，忍法火炎龙因为咏唱和击中敌人后燃烧的时间长，很容易浪费时间，建议不要使用。

连杀

连杀类玩法要求在给定时间内尽可能少受到敌人攻击伤害，尽可能多地连续打倒敌人，其技巧性更高。要想玩好连杀型竞速，需要注意以下几点：

1. 熟悉关卡地图，提前做好 ET 准备，增加 +7 秒时间的绿魂。
2. 使用习惯的武器，懂得出什么招能够安全地速杀敌人或者将敌人断肢。
3. 不要做多余的动作，建议各位玩家先试玩一关进行测试，熟悉哪些招能够速杀敌人，哪些招能够将敌人断肢等，减少因多按键造成的时间浪费。
4. 在合适的时间使用紫魂加速，建议在敌人少、赶路、放忍法的时候加速，确保安全。



5. 不使用落地吸魂 UT，在此模式中，因为时间比较紧，要通过杀死敌人取得绿魂来增加时间，而落地吸魂将魂吸入后，并不会增加时间，因此必须避免落地吸魂。
6.BOSS 的攻击力和防御力相对不高，除了场地 3 的狼之外只要有白魂就可以直接□△□□△拼血。

下面以笔者相对擅长的棍子为例，针对五个关卡的流程和要点做一个简要说明。

场地 1

一开始拐角后向前里风跳跃一次后蓄力 ET，可以全灭三个敌人，走到底后同样里风跳一次之后 ET 杀死一只狗，等取得魂后蓄力 ET，可以同时灭掉两只狗。从左侧门进入，跳到中央后蓄力 ET 杀敌，之后对付爆忍主要利用风雷震落，一般忍者则直接用□□攻击，断肢后 OT。全灭后门打开，跳到房屋门口的走道上敌人会出现，此时用一个火炎龙将前方敌人全火后迅速冲到对面杀敌。全火后门打开，到庭院中央蓄力 ET，敌人出现后放开，全灭敌人后通过第一个存档点。

↓

沿着台阶朝上，途中几个台阶上的杂兵尽量通过 ET 杀死。到第一个高台处向左边飞鸟返可以到达右侧杂兵旁，□□断肢后 OT。第二个高台左右都有敌人，同样□□断肢 OT。继续向上共计会出现三个爆忍，可以通过 ET 或者风雷震落速杀。从前方的通道内前进，跳出井即可到达第二个存档点。

↓

"コ"字形天桥上的敌人都可以靠 ET 杀死，阶梯旁的两个杂兵直接通过□□断肢 OT，到阶梯顶部后立刻准备 ET 速杀狗。屋顶上的敌人建议先风雷震落杀死爆忍，法忍直接□□断肢 OT。对付罗刹只要□△□□△可以速杀。

↓

到中层，在剧情模式屏风后存档点处有一个杂兵，消灭并打开宝箱回复忍法。到上层直接可以进入龙嘴到达屋顶，从上方进入室内，直接用火炎龙灭杀杂兵，通过存档点后到上层房间前挑战幻心，风雷震落后→△△□□即可速杀他。

场地 2

初期桥上的几个杂兵建议靠 ET 杀，之后寺庙前的杂兵推荐□□断肢 OT。天狗只需要在回避后□□□即可。

↓

存档点后的三个杂兵，先用风雷震落灭了爆忍，剩下的□□断肢 OT，室内的四个阿紫同样通过□□断肢杀。出来后建议到左方杀杂兵，可以防止远处杂兵用机枪攻击，全灭敌人后到左侧上方平台引出杂兵，同样利用□□断肢 OT。

↓

此处敌人相对较少，可以使用紫魂赶路杀敌，两只爆忍直接用风雷震杀死。进入房间后的杂兵均容易断肢，尽量利用□□断肢 OT 增加时间。BOSS 双天狗，回避完它的一套攻击后直接□△□□△，运气好可以直接秒杀。

场地 3

一开始的时间比较紧，建议先用 ET 速杀三只小魔神，两只阿紫同样用 ET 解决，阿绿则直接□□断肢 OT。如果时间来不及，可先到存档点增加一些时间。

↓

接下来是一条比较长的路，如果此时有紫魂则强烈推荐使用，阿紫破墙而出后□□断肢 OT。进入室内后这里出现了颜色相对较深的小魔神，比较难断肢，建议直接用风雷震落杀。全灭敌人后去左侧台阶前的存档点。

↓

上楼，全灭敌人后到升降梯，建议到其中一个角落去 ET 杀敌，千万不要蓄力吸魂，否则时间将不够用。升降梯停止后，杀死部分敌人跑到升降梯口处使用火炎龙，目标瞄准升降梯外的一个小魔神，优先烧死它，否则最后用弓箭射速度比较慢。全灭杂兵后门打开，前往存档点。

↓

回到升降梯上 ET 敌人，全灭敌人后自动传送到上层，OT 打倒三只阿绿后爬上阶梯，到顶层后与风神战斗。建议先使用忍法杀杂兵，对付老狼则只要回避开它的攻击后□△□□进攻，杂兵出现后继续用忍法杀杂兵，反复三四次即可。

场地 4

本关可断肢的敌人相对较多，主要采取□□断肢 OT 的打法。打倒一开始的人形杂兵后到分叉口向右拐，打开宝箱会出现狼人，其中红色的狼人较难断肢，推荐一打开宝箱后立刻跳到红色狼人身边 UT。返回后右拐，打倒前方两只狼人后可到达存档点，在这里建议跳跃到存档点附近后立刻蓄力 ET。

↓

优先□□将法忍断肢后 OT，全灭敌人后进入菜市场，建议在敌人出现之前向前里风跳蓄力 ET，敌人一出现后便可以重创敌人。第一部分主要是法忍和机枪兵，全灭之后会出现三只爆忍，直接用风雷震落灭杀后门打开。

↓

打倒前方的阿绿和机枪兵后来到前方宝箱附近再回头，会出现两只阿绿，打倒后门会打开，进入后向前里风跳蓄力 UT，等敌人靠近后攻击，之后的敌人一律用□□断肢后 OT。全灭第一批敌人后会出现爆忍和法忍，优先解决法忍后用风雷震落清扫剩余的爆忍，之后与地蜘蛛婆婆战斗。□△□□△可以对地蜘蛛婆婆造成巨大伤害。

场地 5

本关的红蝎子相对比较棘手，稍有不慎很容易被它的连击打到导致连杀中断。建议一开始的几只算好距离使用 ET 攻击，没能断肢杀死的就直接使用风雷震落攻击。电锯魔神可以通过□□快速断肢 OT。利用无影脚跳到一个较大场地，这里的红蝎子建议全部用风雷震落杀死。全灭敌人后结界解除。这段路如果在无影脚过程中不慎掉到下层，建议玩家直接重新挑战。

↓

通过一条细长的通道，这里金色的小魔神可以通过□□断肢，红色的较难断肢，建议直接风雷震落。途中还有一只罗刹，计算好距离蓄力，等它靠近后一个 UT 即可将其打趴，随后 OT 灭却之。

↓

进入洞窟到达硫酸池，建议先杀死一只虫子之后落地吸魂 ET，这样一次性杀死的虫子数量多，时间回复得也多，如此反复。通过硫酸池后到一个需要无道脚通过的地方，建议先跳下全灭虫子再过去。第二个硫酸池同样用上面的方法打，通过后从尽头的洞跳下。出洞后会有两只阿绿和两只蝙蝠，直接用火炎龙将两只蝙蝠打倒，再□□断肢 OT 阿绿。这一段是本关的重点，若不能打出大量 7 秒的绿魂，下一段路的时间将会非常紧。

↓

接下来的一段路基本上也是靠□□断肢 UT，天上有蝙蝠时直接弓箭解决。路上的开关没有必要打，只要一路□□断肢 OT 即可。如果 HP 比较吃紧，可以打开第四个存档点旁的宝箱回复 HP。

↓

爬上好汉坡，每一批敌人的一开始都建议用 ET 杀敌，之后一律用□□断肢 OT。全灭敌人后最上方门打开，进入后一路向下，用 ET 全灭小虫子和金闪闪后来到最深处进入 BOSS 战。魔化幻心也可以通过□△□□△进行速杀。

TAG MISSIONS

本作的任务模式，初期只有三个下忍任务，只要通过一定数量的任务取得 Karma 便能开启新的任务。本次的任务内容以及敌人配置同 PS3 版的相同，下忍、中忍各 10 个任务，上忍、超忍和极忍各 5 个任务。与 PS3 版不同的是，本作的任务中取消了联机的要素，取而代之的是玩家可以按↓键与 NPC 人物进行切换，且 NPC 即使长时间倒地也不会 GAME OVER，因此挑战某些任务的战术需要进行调整，其中也有部分任务因为这次改动变得极其变态，达到了不是常人所能接受的难度。另外，本作的任务模式中还增加了方便新手练习的练习模式，以及针对大神级别的玩家“特设”的加速模式。



练习模式和加速模式

练习模式是针对不熟悉任务的新人玩家设立的一个体验模式，在此模式下，玩家一旦死亡便会满状态复活，建议不熟悉任务的玩家可以先通过本模式熟悉各个 BOSS 的攻击套路的回避方式。高速模式为本作中新增的一个极其变态的模式，此模式下玩家与敌人的行动速度均为正常模式的 2.5 倍，而且在此模式下的战斗都非常地流畅，这意味着玩家需要以 2.5 倍的速度输入指令，对于连普通模式任务都打不过的玩家而言无非就是地狱模式。

任务介绍

在这里笔者将对本作中的任务进行简单的介绍。其中下忍和中忍的任务难度都比较低，因此在这里直接从上忍任务开始说起。

上忍 1

敌人配置：大量一般忍者、法忍、爆忍

是否可能过关：是

推荐武器：棍子或双拐

战斗要点：敌人的数量较多，建议玩家多利用落地吸魂的 UT 攻击敌人，可以让任务简单不少。NPC 倒地后先不要救起，等玩家操作的角色快没血时再救起切换角色。若双方的 HP 变红部分都比较长，则可以救起 NPC 使用合体忍法，并操作 HP 少的角色绕场回收蓝魂回复。

上忍 2

敌人配置：第一批电锯魔神、小虫子；第二批钻地虫、机枪兵

是否可能过关：是

推荐武器：棍子或双拐

战斗要点：建议多利用落地吸魂 UT 攻击敌人，棍子 360 △ ET 是杀小虫子的利器。第二批杂兵中比较麻烦的是钻地虫，距离拉远后便会钻地，因此建议与钻地虫保持一定距离，利用棍子的 360 △ UT 可以一次杀死钻地虫。

上忍 3

敌人配置：第一、二批机枪兵；第三批巨人、机枪兵

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、双剑

战斗要点：前两批敌人建议优先解决远处的 RPG 兵和迫击炮兵，在跑路过程中尽可能不要直线奔跑，否则很容易被 RPG 和迫击炮打中。全灭前两批杂兵后巨人登场，棍子主要利用□□△进攻，双剑则利用□□□□和 360 △进攻。打到一定程度后会出现杂兵，此时建议优先将杂兵全灭后再专心杀巨人。

上忍 4

敌人配置：第一批机枪兵；第二批魔化幻心、机枪兵

是否可能过关：是

推荐武器：棍子

战斗要点：第一批杂兵数量不多，难度不是很高。全灭后魔化幻心登场，推荐等他一套攻击打完之后用棍子的□□△进攻。期间会出来三次杂兵，利用棍子跳起的□□△可以迅速风雷震落死杂兵，确保安全。

上忍 5

敌人配置：第一批一般忍者、法忍、爆忍；第二批阿绿、阿紫；第三批阿紫、金闪闪；第四批巨人两个，爆忍若干

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、双剑，忍法使用风刃

战斗要点：相当有难度的一战，第一批敌人优先将法忍全灭，再灭其他忍者；第二批和第三批要小心空中飞的阿绿和金闪闪，它们会在空中吐口水，建议用棍子的 360 △ ET 速杀阿紫后逐一将空中的阿绿和金闪闪引诱下来；第四批敌人将是一场苦战，玩家要同时面对两个巨人以及爆忍。建议此时操作双剑人物，在其中一只巨人的脚边用里风回避，等巨人抬脚后用 360 △攻击。

超忍 1

敌人配置：第一批一般忍者、法忍、爆忍、RPG 兵；第二批幻心；第三批阿紫、狼人、蝎子、电锯魔神；第四批法忍、大型机器人、阿绿、狼人；第五批大骷髅、红蝎子若干

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、双剑，忍法用暗极重波弹

战斗要点：本场战斗考验玩家的综合水平，难度比较大。第一批敌人优先打倒法忍和 RPG 兵，相对比较容易；第二批敌人的幻心可以利用棍子的风雷震落攻击；第三批敌人利用棍子 360 △ ET 相对比较简单；第四批敌人建议优先杀死法忍，再利用 ET/UT 打倒其他敌人；第五批的大骷髅主要利用双剑的△△△△和 360 △进行攻击，在场上有红蝎子时与大骷髅拉开距离，逐一歼灭红蝎子，之后可以落地吸魂 UT 大骷髅。BOSS 呈现要坐下的趋势时立刻使用暗极重波弹瞄准胸部发光点，可以打出较高伤害。

超忍 2

敌人配置：第一批罗刹 2 只，天上蝙蝠若干；第二批大型机器人 5 只；第三批小型机器人若干；第四批黑龙、小虫子若干

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、镰刀，忍法用风刃

战斗要点：战斗一开始便使用两个合体忍法可以全灭天上的蝙蝠，再使用镰刀 360 △屈死两只罗刹。打倒罗刹后救起棍子，打开宝箱，在剩余一个蓝魂时用棍子 360 △蓄力，大机器人出来后便可以先杀死一个，之后利用黄魂 ET 将大机器人断肢后 OT。全灭后救起镰刀，打开宝箱取得三个红魂后按住 L 键，再按↓换人吸收剩余红魂，小型机器人出现后一个合体忍法即可全灭它们。最后一场用棍子□□△攻击黑龙，也可以适当地打倒一些小虫子，利用 360 △ UT 攻击黑龙。

超忍 3

敌人配置：雷神、风神、火神、血神、魔化幻心 5 连战

是否可能过关：是

推荐武器：建议玩家使用自己擅长的武器。

战斗要点：战斗开始后先让 NPC 送死，之后由各位玩家根据所选武器自行发挥。

超忍 4

敌人配置：第一批机枪兵；第二批阿紫、爆忍；第三批蝎子、RPG 兵；第四批红蝎子、迫击炮兵；第五批狼人、红蝎子；第六批大机器人、RPG 兵、迫击炮兵；第七批小机器人、红狼人、阿绿、金闪闪；第八批魔化狗；第九批小魔神、小机器人、三足机器人

是否可能过关：是

推荐武器：棍子

战斗要点：这个任务就是考验玩家的技术，任务中要求尽可能做到无伤杀敌。前五批敌人相对来说难度比较低，真正难的任务在第六批和第七批，第六批只要场上有魂，只要靠近中场左右的位置 360 △ ET 可以比较轻松地灭杀四个大机器人，全灭大机器人后，杀 RPG 兵和迫击炮兵的时候要注意行走的路线千万不能使对着杂兵走直线，建议绕圈回避他们的炮弹。第七批难点在于阿绿和金闪闪，它们的攻击力高，且会在远处吐口水，相对比较难缠。第八批的狗只需要绕着场地 360 △ UT 即可轻松搞定。到了第九批敌人，建议将 NPC 救起后发动合体忍法，并切换操作角色到周边回收部分蓝魂，剩余少量魂用于 UT 敌人。

超忍 5

敌人配置：血神、幻心

是否可能过关：是

推荐武器：棍子、锁链

战斗要点：建议玩家先杀血神，利用锁链绕圈子寻找机会里风跳△□□进行攻击。如果能杀死血神，则这个任务已经基本过了，剩下的便是救起棍子，用风雷震落伪屈死幻心。

极忍 1

敌人配置：血神、雷神、风神，打倒其中两个后火神登场

是否可能过关：否

推荐武器：无

战斗要点：本作最难任务，即使对于高手而言，本任务也是基本上没有希望过的，因为 NPC 的智商低下，不可能协助玩家长时间拖住两个 BOSS，最终大部分时间都是玩家一挑三，要做到不失误基本不可能。



极忍 2

敌人配置：罗刹、天狗、地蜘蛛婆婆、三个魔化幻心

是否可能过关：否

推荐武器：无

战斗要点：同上一个任务，三个魔化幻心同时在场上同样不可能做到万无一失，建议放弃此任务。

极忍 3

敌人配置：佛像 2 个、杂兵忍者 2 个、自由女神 2 个

是否可能过关：否

推荐武器：无

战斗要点：由于 PSV 按键数量限制，本作的射箭功能被做出更改，需要通过触摸屏幕或者背触板才可进入自动锁定模式，直接触摸屏幕时要从该模式恢复，有一个非常大的硬直时间，根本无法回避自由女神像放出的电球，而利用背触板则非常容易误操作射箭，因此建议放弃此任务。

极忍 4

敌人配置：假龙 2 个

是否可能过关：是

推荐武器：棍子

战斗要点：最简单的极忍任务，任务一开始让 NPC 先去拖住一个假龙，玩家只需要拖住另一只假龙，用□△□□可以无限连死它。

极忍 5

敌人配置：第一批龙剑、双剑、爪子假龙各 1 个，第二批镰刀假龙 2 个

是否可能过关：是

推荐武器：棍子

战斗要点：此任务比较拼运气，具体的打法类似极忍 4，让 NPC 先拖住两个假龙，玩家用□△□□逐一击破。在打死第三个假龙的时候需要立刻准备 360 △ UT，等镰刀假龙靠近后放开，有一定几率可以满血秒掉其中一个假龙！剩下的一个假龙就可以用□△□□循环连死。

攻略流程

本流程攻略主要针对超忍难度下的敌人配置以及难点分析，同时会提及部分流程中可以无视的敌人位置，一周目挑战超忍难度时大可忽略这些敌人。不过在章节挑战模式下则建议全灭敌人，否则有可能因杀敌数不够导致达不到超忍评价。由于笔者偏向于使用棍子，因此本文在分析各类战术和难点的时候多以棍子的战法为主，其他武器的详细打法笔者无法一一进行详细讲解。值得注意的是，在高难度下很多时候很容易遭受敌人的猛攻而阵亡，玩家必须要熟练地运用手里剑来牵制住敌人。另外，由于超忍难度对于大部分玩家来说需要大量嗑药，在本流程攻略中笔者会尽量提及全流程中的回复药位置，方便新手玩家。

MISSION 1

打倒初期的几个杂兵之后触发剧情，剧情后打倒杂兵门会打开。继续前进打倒两个敌人即可使用龙祖神之像回复HP和中断保存。

↓

使用存档点后门打开，清理掉敌人后继续向前，跳到下方有一个宝箱，内有“无影之术”的卷轴，使用无影之术到另一侧。在可以看到水晶骷髅的场景，左侧的宝箱中有“九字神珠”。水晶骷髅用飞燕过去即可拾到。在有瀑布的场景中，打开宝箱可以获得“火炎龙”的卷轴。随后打倒四个杂兵后门会打开。之后利用无影之术和横杆跳跃到对面，调查地面尸体可以获得“灭却”的卷轴，随后便会有三个断肢的杂兵，可以直接灭却之。

↓

调查地面尸体可以获得“飞鸟之术”的卷轴，利用该技能可以来到上层。全灭敌人后继续前进，在如图位置利用右侧树木使用飞鸟之术即可到达上层取得水晶骷髅。因为此时没有弓箭，要用手里剑牵制住敌人。从前方跳下后，调查尽头的宝箱可以得到一个“神命珠”。回头回到上层，继续前进可以到达第三个存档点。



↓

利用楼梯爬上来到寺庙，打倒全部杂兵后BOSS佛像登场，只要躲在佛像手两侧，等它拍击后使用△△攻击即可轻松打倒它。之后寺庙门打开，进入调查神像可以得到“无想新月棍”。

↓



沿路一路跑，进入屋子后斩断墙上的挂画，会出现隐藏房间，内有宝箱（“灵仙龙骨丹”）。继续前进可以进入庭院，全灭敌人后另一侧的门会打开，进入房间后靠近屏风便会有敌人出现，全灭敌人后便可利用村正商店。跳入井中来到下层，从如图位置缺口处跳下，一直前进会触发剧情（敌人可以无视，直接跑过），剧情后打倒两个敌人即可使用存档点。

↓

通过楼梯来到上层（最上和最下分别有一个宝箱），全灭敌人后进入动力室，利用飞鸟之术跳到上层后打倒几个杂兵即可使用村正商店和存档点，打倒上层的杂兵后走到门旁边即进入BOSS战。

BOSS 罗刹

BOSS的攻击方式相对比较单调，基本上所有招都可以通过向左右两侧里风跳回避。建议使用棍子，一开始等待罗刹靠近，向两侧里风回避开攻击后可以用□△□□攻击彷屠死。这种打法需要计算罗刹攻击的时机，根据它的行动来适当减少挑空后的□攻击数，否则有可能出现落地后中投技的情况。

BOSS 佛像

佛像的攻击相比罗刹要容易回避，它的拍击和抓击都可以利用里风来回避，因此只需要在佛像两只手的位置，算准时间进行回避，在它攻击后便可立即反击。BOSS使用光柱攻击只需要绕着场地跑一小圈即可轻松躲开，若使用线性火焰攻击，只需后退一些距离，向左前方或右前方里风跳即可。

MISSION 2

打倒三个白忍后从坡上下来，三只魔化狗可以利用棍子的□△□□轻松无伤搞定。使用村正商店强化棍子。左侧的“神命珠”不建议拿取，直接从右侧绕房屋一周，白忍可以用棍子的360△ET攻击，调查地上的尸体可以取得“灵命夏草”。利用水上漂可以跑到之前门的另一侧，途中的白忍需要用手里剑牵制住，否则很容易被弓箭射中。上岸听到狗叫声后立刻准备360△UT，可以直接秒掉两只狗。

↓

屋子旁的走道有三个白忍，建议先S形前进打倒射箭的一个。进入屋子，调查爪子后获得“硬壳猛禽爪”，善用跳跃□□△和落地吸魂可以轻松杀敌，进入院子后会出现敌人，优先打倒法忍，再靠落地吸魂杀死爆忍。全灭敌人后建议先返回存档。沿着台阶一路往上，建议用风雷震落速杀白忍，在第一个高台上的宝箱里有“灵命夏草”。存档点前有三个爆忍，建议在台阶上蓄力ET杀敌。

↓

从存档点旁的小路进去，到达上层，在桥上会跳出两个射箭的白忍和一个爆忍，优先解决白忍。到一个室内有杂兵发射RPG的地方，无视这些敌人前进（章节挑战可以用弓箭射杀敌人），到达上方平台后立刻蓄360△ET，敌人靠近后放开，OT断肢敌人后反复360△ET杀敌。全灭敌人后跳到屋顶，速杀法忍后风雷震落死爆忍，从屋顶的破洞跳下，使用火炎龙先灭远处射箭的敌人白忍，之后全灭杂兵便可使用存档点。

↓

调查墙上的弓即可获得“双龙神弓”，前进进入房间后需要利用弓箭打倒上方的四个白忍，之后进入罗刹战。打倒后门开启，调查台阶旁边的尸体可以取得“灵仙龙骨丹”。从台阶来到上层，打倒两个白忍后斩断左侧的屏风便可见到存档点（会出现一个杂兵）。

↓

从右侧的台阶上去，到龙头左侧，打倒敌人后斩断屏风，到后方调查尸体可得到“鬼道补气露”，注意踩到如图位置会掉到下层。消灭两侧的杂兵后上方平台下降，利用平台跳入龙口，左侧宝箱有“鬼道补气露”，右侧有一个存档点。



↓

来到屋顶，打倒4个法忍后从左侧房屋的墙洞进入上层，全灭敌人调查宝箱可得到“九字神珠”。从如图位置跳下，内有存档点和村正商店。



↓

上楼后调查左侧尸体，获得“神命珠”，靠近门后进入BOSS战。

BOSS 幻心

幻心的攻击大多可以用防御挡住，通常情况下受到其连续两次攻击后便会被破防，此时只需要向两侧里风即可回避。建议玩家使用棍子，在他一套连击打完后使用风雷震落攻击，一定概率可以在风雷震落后再接一个→△△□□△的风雷震落。拼刀时只需连按□键即可。需要小心的是他的暗板重波弹，在他准备使用的时候与他保持一定距离，用里风跳向两侧移动便可轻松躲开。

MISSION 3

开场靠棍子 360 △ ET 全灭魔化狗之后往左走，打开宝箱获得武器“双锁链”。门开启后进入，建议将爆忍引出后退回，可以防止被 RPG 打中。从台阶爬到上层，有两个 RPG 兵，建议里风跳时扔出手里剑牵制敌人。右拐后会出现法忍、爆忍各一人，机枪兵两人，可以通过提前蓄力 UT 杀敌。

↓

上到屋面，打倒三个法忍和四只空中飞的魔物（场上有三只飞空的魔物同时在场时直接锁定射箭每次只能射一箭，否则会中火球），利用绳子来到对面，打倒两个机枪兵和两个 RPG 兵即可使用存档点。若是章节挑战，此处建议先跳到下方，有两个 RPG 兵和两个爆忍，下层的宝箱中有“灵仙龙骨丹”，中层的宝箱中有“鬼道补气露”。

↓

从缺口处跳下立刻 360 △蓄力，等敌人靠近后 UT 杀敌。这里爆忍较多，尽量多使用落地吸魂杀敌。旁边的宝箱内有“灵命夏草”。从宝箱旁的小通道通过后直接左拐，利用 ET 全灭魔化狗后沿路前进，打开宝箱获得忍法“凤凰焰舞”。剧情后出现金闪闪，全灭后从魔神出现的地方跳下。

↓

用 ET 全灭魔化狗后，调查梯子旁的尸体可以得到“魄封珠”，建议强化火炎龙。爬上梯子，用无影之术来到对面，沿路到如图位置处进入地下坑道，旁边的宝箱内有“灵命夏草”，前进便能见到两个在远处的 RPG 兵，利用墙挡住其中一个，用弓箭射死右侧的 RPG 兵后再走出来射杀左侧的一个。到对岸后有三个 RPG 兵，使用强化后的火炎龙后用弓箭射杀另外一个，可以无伤通过。用无影脚跳到对岸后跳下，打倒一批机枪兵后进入通道，在拐角处需要慢走，否则会中金闪闪的投技。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

↓

到上层，来到铁杆中央位置后跳到前方平台，打开宝箱可以获得“九字神珠”。继续前行会出现一个 RPG 兵和爆忍，到上层后可以利用商店强化武器。用弓箭射风扇蓝色部位便可让风扇停下，从左侧梯子爬上，从如图位置处跳入对面水中，潜水到另一头即可看到存档点。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

↓

用无双之术来到上方，宝箱中有红魂。通过洞窟可以看到存档点，跳下后前进几步便会出现较多机枪兵和魔化狗，建议多用落地吸魂杀狗。在下方绕一圈，利用飞影之术才能够到达上层，先打倒身边的机枪兵后弓箭射杀远处的 RPG 兵。到 RPG 兵所在平台上调查宝箱可以得到“神命珠”。

↓

跳到轨道上，打倒两个爆忍和一个 RPG 兵后从车厢内来到另一侧，到达本关的难点。此处会在玩家前后分别出现三只金闪闪，打倒后还会有增援。一旦被其投技，或是被它的口水击中都会直接被秒杀，很多时候会被从后方来的口水秒杀，因此建议玩家多利用落地吸魂的 360 △ ET。在没有魂的时候建议用棍子□△□□攻击金闪闪，有一定概率能躲开后方飞来的口水。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

BOSS 钢虫

玩家位于钢虫正前方时，它会向前方发射大量电球攻击，难以躲避且容易受到多次伤害，因此建议玩家在它调头之后迅速跑向它的后方使用弓箭射。在它身后的时候只需要关注它身边的幽灵鱼，一旦出现幽灵鱼向玩家扑过来时应当迅速向两侧里风回避。攻击到一定程度后它会倒地，此时上前一个终结技即可杀死它。

MISSION 4

一开始打倒蝙蝠后便可以使用右侧的商店强化武器，在路的尽头打倒三个白忍后跳下，此时会有 4 个射箭的杂兵，逐一解决后打开宝箱获得忍法“破魔裂风刃”。继续前进，打倒一批阿紫和三只阿黑后门开启，便到达第一个存档点。

↓

上楼会出现大量白忍、法忍和爆忍，全灭后铁门开启，左侧宝箱和前方小房间内的宝箱中有“灵命夏草”，右侧宝箱内有“鬼道补气露”，且右侧宝箱打开后会出现两个白忍。全灭敌人后回头存档，攻击如图位置便会出现通路和两个白忍，到天台后会出现一批魔化狗，建议落地吸魂 360 △ ET 攻击。前进便会出现两个法忍，全灭后即可使用不远处的存档点。进入右侧通道内会出现两个爆忍，三个铁桶后方有一个宝箱。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

↓

爬上楼梯，调查地上的尸体可以获得魂封珠。前进后空中会出现两只魔物，先用弓箭射死之后利用落地吸魂速杀阿紫。到水晶骷髅处直接跳下，到右侧取得宝箱内的“神命珠”，回头会出现三只阿紫(剧情模式下不推荐去取)。到最上层，打倒三只阿紫和两只阿黑，爬上梯子即可到存档点。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

↓

用弓箭射杀空中的魔物，前进即可见到巨人，它的攻击方式主要有手拍、脚踩、挥动手臂和吼叫，其中吼叫这招的攻击范围为巨人正前方，手拍、脚踩和挥动手臂都可以在即将打中的时候利用里风回避，因此比较稳定的打法是在它脚的两侧进攻，见它抬手抬脚时使用里风回避，其余时刻均可进攻。打倒巨人后触发剧情，被强制送到一个庭院内，打倒阿紫、阿黑和空中的魔物后进屋，打碎橱窗玻璃即可存档。

↓

在一个展示窗内取得“破碎牙·阎魔”，在一个通道内建议用无双之术跑，可以安全地接近两个白忍。消灭房间内的白忍和爆忍后从二楼窗户跳出，右侧宝箱内有“灵命夏草”。顺着左侧台阶向上爬，打倒三只阿紫一只阿黑后继续向上走到顶，用弓箭射死空中三只魔物后从左侧进入房子。房屋内有两个射箭的白忍，先将一层的打倒后爬上台阶，从如图位置跳过去即可跳上横梁从而打倒白忍。一层宝箱中有“九字神珠”，取得后走上阶梯存档。



↓

用飞鸟之术从一层中央的电梯处跳上去，爬上阶梯后会出现一批爆忍，全灭后出门，用弓箭射杀空中的魔物后调查宝箱可以得到“神命珠”。上楼后到村正商店旁调查尸体取得“灵仙龙骨丹”。从商店侧的墙边用飞鸟之术跳到顶上，进入回旋梯内，走到顶上进入BOSS战。

BOSS 雷神

雷神的攻击速度相对比较快，稍有不慎便很可能中招。它在一套攻击结束后往往会有一小段冷却时间，建议玩家专心回避，雷神出现冷却时间时使用棍子□□△进行进攻。雷神发怒后的攻击频率会加快不少，难度较大，HP不多时建议直接嗑药。

BOSS 自由女神像

BOSS的攻击模式与佛像类似，只是它的拍击附带有电击，在里风回避后仍需要防御住。前半段与佛像打法相同，将双手打掉后颈部会发光，需要用弓箭射击其颈部。此时建议远离BOSS，它的每次攻击都会伴随有电球，见到它攻击后就需要立刻停止攻击向两侧里风回避电球。

MISSION 5

红叶关，由于她的UT攻击力低，正常情况下只能断肢，无法杀死敌人，因此在章节挑战模式下应当善于应用UT，将敌人断肢后OT。一开始桥上有四个白忍，靠近台阶后会出现三个白忍，建议先将最高处的白忍用弓箭射死。前方宝箱中有“灵仙龙骨丹”。全灭敌人后门会打开，来到第一关寺庙处。建议玩家躲在如图位置等待四个白忍过来后UT，等到没有敌人过来时贴墙使用弓箭将远处的弓箭兵打倒。第二批杂兵有较多的法忍，被其地火烧到直接满血秒杀，因此建议多利用空中吸魂ET杀敌，情况比较危急时建议使用忍法保命。全灭杂兵后BOSS天狗出现，它的攻击方式比较单调，但是防御能力比较高，建议玩家等天狗一套攻击打完之后立刻□□攻击，切记勿贪刀，否则很容易中天狗的投技。天狗损血2/3左右便会逃走，到门旁边调查宝箱可以得到“灵命夏草”，继续前进便是存档点。



↓

进入房屋，打倒两只金闪闪后开启宝箱取得“灵命夏草”。来到一个空旷的区域，立刻先跑到右侧平台上，用UT、OT杀死四个白忍后打开宝箱取得“灵仙龙骨丹”。跑到左侧商店附近引出杂兵，再跑回右侧的平台上蓄力等待杂兵的到来。全灭敌人后商店旁边的道路开启，进入小路后会出现五个白忍，在存档点旁会出现两只爆忍。爆忍建议用□△□□△攻击，相对比较安全。

↓

进入房间，第一批杂兵是五个白忍，建议直奔弓箭白忍速杀之，之后利用UT和OT逐一击倒敌人。第二批杂兵为两个法忍和三个白忍，建议优先打倒法忍。第三批杂兵为三只金闪闪，先利用落地吸魂UT一只，随后靠近其中一只将其引下来后UT。需要注意回避金闪闪的口水，打倒三批杂兵后进入BOSS战。

BOSS 双天狗

双天狗同时存在的时候，只有靠近玩家的一只才会主动做出攻击，另一只只会扔苦无。利用此特点，一开始退后到门边，利用狭小地形可以拉住其中一只天狗进攻，另一只天狗只会在外头看戏。由于视角问题，每次攻击后立即使用里风移动，以防中天狗的投技。天狗使用“破魔裂风刃”的时候应当立即逃离，待攻击判定消除后立即回到门边。打倒一只天狗后另一只天狗也会乖乖地送上门来，注意回避天狗的投技即可。

MISSION 6

本关的章节挑战模式建议多使用镰刀，因为镰刀只要用普通攻击打白狼人，必然会断肢，可以取得较高的分数。杀死初始的三只狼人后便可以使用商店强化武器，先不过桥，往左侧走，宝箱里有“鬼道补气露”。到桥上会出现四只狼人和金闪闪，可以利月攻击直接将金闪闪射落水中。到市场前打到几只狼人后前进，调查存档点前的尸体即可获得“严龙・伐虎”。

↓

进门后蓄力ET杀死四只狼人后向右走，在丁字路口处会出现四只狼人。全灭狼人后往右侧走，爬上屋顶调查尸体可获得还魂护符，之后回到丁字路口直走，有两只金闪闪。正前方的宝箱里有“灵仙龙骨丹”。前往喷水广场，调查尸体可以获得“鬼魂珠”，全灭红蝎子后喷泉停止喷水，下方出现通路。通过两处栅栏（需潜入水中方可通过）从一艘船的位置进入房屋。

↓

上楼打开宝箱，获得忍法“暗极重波弹”的卷轴。门开后会出现四只金闪闪，先用暗极重波弹秒杀其中一只后利用UT全灭敌人。门开后走上桥，用弓箭射杀空中魔物后用ET杀死狼人。进屋后提前做好UT准备，等两只红狼人靠近后放开。前进到如图位置，使用弓箭射两个发光的位置，吊桥会放下，到对岸调查宝箱可以得到“神命珠”。通过水路利用水车进入屋内，调查上层的宝箱可以得到“九字神珠”，出门打倒几只狼人后便可使用存档点。



↓

打倒红蝎子后出现道路（建议棍子360△ET杀，ET完可以立刻接一个OT），进入后调查右侧房间内的宝箱可获得“魄封珠”。继续前进，打倒两只金闪闪后在尽头房间内调查宝箱获得“轰炮大筒”，此时返回，右侧的铁门开启，出现两只狼人。进入到尽头跳起攻击，将地面木板打碎后进入下层。

↓

从尽头水池中央全灭幽灵鱼后潜水，宝箱内有“灵命夏草”。到达另一侧后来到柱子附近，全灭幽灵鱼后进入BOSS战。

BOSS 水龙

BOSS的主要攻击手段有拍打水波、咆哮、冰针、召唤幽灵鱼等多种，而实际上这些招均能够靠大剑UT的无敌时间来回避。由于超忍难度下BOSS攻击的频率加快了，在UT即将结束时需要观察BOSS是否准备下一次进攻，如果有的话必须做好回避准备。熟悉BOSS的攻击规律后，在它即将出招时将UT放开，可以轻松无伤打倒它。

MISSION 7

一开始用飞鸟之术从柱子跳到上层，靠右侧走可以来到如图位置，调查宝箱可以取得“返魂护符”。打倒幽灵鱼后便可使用商店强化武器（建议强化双剑）。在跳跃平台的时候建议玩家先将视角调节好后再跳跃，如果掉到下方，需要重新找路爬上来。打幽灵鱼的时候建议使用棍子□□□□，减少因连招掉落到下层的情况。跳到墙边后往左走调查宝箱可以取得回复药。途中的两只红蝎子建议贴墙使用风雷震落，以防掉落回下层。屋前的宝箱内有“鬼道补气露”。进屋即可看到存档点。





沿着小路前进到一个骷髅房，全灭杂兵后进入大骷髅战。建议玩家使用双剑，在骷髅的脚边等待它攻击的时候使用大天升，利用无敌时间躲过它的攻击。打掉约 1/5 左右 HP 的时候它会坐下，在即将坐下的时候发动暗极重波弹，瞄准红色发光点可以对它造成巨大伤害。打倒它后爬到上方，调查尸体可以获得武器“锁链”，继续前进打倒一些小骷髅后即可使用存档点。



跳出井后可以见到另一个存档点，从右侧梯子上去有一个村正的商店，可以强化锁链，上方的宝箱中有“灵仙龙骨丹”。之后从左侧进入城内，打倒两只小魔神后下楼，靠近门后门会自动打开，退回引敌人进屋后 UT 解决。爬上台阶后便可到达正门前，打倒几只小魔神和天上的杂兵后从阶梯上去，左侧有一个宝箱，右侧有存档点。



爬到上方，在需要使用飞鸟之术的地方稍等一下，有两个小魔神会跳下来。全灭后跳到上层，立刻使用火炎龙将空中的两只杂兵打倒，小魔神直接风雷震落。来到如图位置，利用旗杆跳跃进入教堂，用 UT 打倒小魔神和红狼后门打开，进入食堂，打倒两只狼人后在储物室中打碎木桶可以看到宝箱，取得“神命珠”。出门后右侧有存档点。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES



进入大厅，左侧的门会打开并出来一只狼人。进入餐厅，一路前进打倒小魔神和蝎子后宝箱出现，获得武器“双拐”。回到大厅，右侧上方的门打开，全灭狼人后（门后还有一只）即可使用存档点。



进入房间打倒狼人和小魔神后从烟囱跳到上层，全灭小魔神后到隔壁房间，从烟囱跳到上层后便可到达存档点。利用旗杆到达对面，全灭狼人后靠近大门触发剧情（右侧有村正商店和两个宝箱，宝箱内有一定概率出现幽灵鱼）。全灭敌人后地面出现通路，跳下去后左侧宝箱内有“灵命夏草”，右侧有存档点。



打倒三只小魔神后沿着台阶向下走，过桥后左侧的宝箱内有了“灵仙龙骨丹”，靠近门进入 BOSS 战。BOSS 战后获得武器“暗月镰刀”，打倒一定数量的狼人后即过关。这里建议直接去攻击白狼，镰刀可以直接断肢狼人 OT，对付红色狼人直接落地吸魂 UT。

BOSS 风神

老狼的近身攻击比较强，单次里风无法回避它的一套连招，需要算准时机进行躲避。比较简单的打法是使用棍子，与狼人保持一定距离后绕着它转圈，它会冲撞过来。此时向着老狼里风回避攻击后立即□△□□△攻击，之后继续保持距离周旋。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

MISSION 8

蕾切尔关，本关要注意以下两点：1. 善用越顶（向着敌人 L 键 + 左摇杆），本招可以强制中断敌人的任何攻击，同时可以绕到敌人身后进行攻击，安全系数高；2. 少用机枪扫射，虽然机枪非常强势，但是在章节挑战中得分较少，很容易导致达不到超忍评价，因此不推荐。

初期小路有四只魔神，打倒后前往到广场，路边的宝箱内有“灵命夏草”。打倒两只阿紫和一只金闪闪后向左侧通路走，到深处后阿紫会从左侧撞开墙出来，右侧的宝箱内有“鬼道补气露”。进入房间后会出现大量小魔神，建议引出 UT 杀敌。全灭后取得屋内两个宝箱（分别为“灵命夏草”和“灵仙龙骨丹”）后即可到左侧存档点存档。



上楼引出小魔神后回到阶梯处，利用狭窄的地形优势使用 UT 歼灭小魔神，远处一只需要用机枪扫射。全灭后建议先下楼存档。来到中央电梯处，在如图位置蓄力 UT，敌人一出现后直接放开，通常可以至少断肢一个敌人。打倒 4 只阿紫和 4 只小魔神后，电梯到达存档点所在一层后会出来大量小魔神，由于可移动范围小，在场上没魂的时候推荐使用忍法断肢。在电梯上全灭敌人后电梯门会打开，可以进行存档。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES



第二批杂兵出现后触发剧情，自动来到上层。打倒三只金闪闪后即可进行存档。继续向上打倒 4 只小魔神后前往顶楼进入 BOSS 战。



BOSS 老羊

本场战斗的难点在于有杂兵干扰，因此杂兵出现后应当尽快消灭，以防进攻老羊时中杂兵的投技。超忍难度下建议玩家多绕场地周旋，在老羊使用攻击硬直时间长的技能时利用□△△打倒杂兵，再开始杀 BOSS。由于 BOSS 大部分时候都在空中，难以攻击到，我们需要耐心等待它在空中转圈，出现此动作后立刻向两侧里风跳躲避，BOSS 落地后立即跳到他身后△△△△，可以防止其转身使用投技。它站起后只要算准时间向两侧里风即可回避开。需要注意的是 BOSS 的 HP 少于 1/2 和 1/4 的时候同样会召唤杂兵，按照上面的方法全灭杂兵后继续挑战 BOSS。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

MISSION 9

一开始先迅速瞄准炮台出现位置，利用弓箭将所有炮台摧毁（由于 PSV 版炮台的攻击会穿透挡板，因此没必要躲在挡板后方），剧情后门会打开，打倒三个小机器人后便可利用商店强化武器。进入内部后打倒左右两批机枪兵后，在右侧尽头宝箱内可以取得“魄封珠”，之后到左侧尽头存档。

Tips：从本关开始出现的所有机械兵，在打倒之后都会自爆，杀伤力巨大，建议玩家不要贪刀，以防被炸死。



进入大房间，取得宝箱内的“鬼道补气露”和“灵命夏草”，出门来到小通道，打倒中央门出来的两个小机器人后到左侧尽头打开宝箱取得“神命珠”（进入中央大门后门便会关闭），之后进入中央的门，站上中央的升降梯，棍子蓄力 360 △ UT 准备，下方大机器人靠近后立即松开即可秒杀之。向前进入控制室，打倒三个机枪兵并破坏控制装置后便可存档。

回头会出现一个大机器人和三个机枪兵，用暗极重波弹优先秒杀大机器人。进入弹头室，打倒三个机枪兵后调查宝箱可以取得“神命珠”。继续前进，在有激光拦路的地方向右进入通道，打倒三个机枪兵后进入动力室。打倒动力室中的三个机枪兵后设备自动损坏，激光消失。返回时通道内会出现一个RPG兵，建议远程用弓箭射杀。通过原来激光处后进入左侧房间，内有村正商店和存档点。

↓

打倒走道的几个机枪兵后进入房间，打倒机枪兵后乘坐电梯来到上层，全灭机枪兵后破坏全部装置。从楼梯爬上去，宝箱里有“九字神珠”。打倒隔壁房间内的机枪兵和RPG兵后便可使用存档点。

↓

从上方跳下，调查宝箱可取的“灵仙龙骨丹”。回到初始位置的升降机处，利用升降梯来到下层，通过机翼后到达存档点。

↓

进门后调查左侧尸体可得到“鬼道补气露”。前进一段距离后系统提示需要在60秒内逃离该区域，利用暗极重波弹可以一直线直接秒杀远处的RPG兵。进入房间后右侧的门会打开，跑一半后触发剧情。打倒房间内的杂兵调查宝箱可取的“灵命夏草”。继续前进触发与索尼娅汇合的剧情，之后通过一个较长的通道（房间内有机枪兵），有一个村正商店强化武器，再摧毁炮台通过机翼即可到达存档点。进入房间后进入BOSS战。幻心的打法和之前相同，这里不再阐述。

BOSS 火焰龟

相当棘手的BOSS，笔者建议在战斗前尽量保证有四个忍法，否则后期会比较吃力。它在普通移动过程中都能够对我方造成伤害，靠接近战很难对它造成持续稳定的伤害。笔者建议保持距离使用镰刀UT，当UT到一定程度后，BOSS发怒后会不停地发出火球，镰刀UT会被强制打断，此时需要使用忍法暗极重波弹瞄准它的头攻击。若忍法不够，则建议换成双剑，在它后腿和尾巴位置使用大天升，相对安全一些。打倒它之后必须紧按L键防御，否则很有可能被火焰龟的自爆炸死。

MISSION 10

本关开始的村正商店可以将当前武器提升至三级了。一路前进打倒两批机枪兵后会出现到两个大机器人，建议直接使用暗极重波弹秒杀它们。打倒一批机枪兵，进入通道后即可见到存档点。

↓

打倒一批魔化狗后门开启，进入后会出现大量杂兵，上方的RPG兵建议利用中央的喷泉挡住RPG的攻击，用弓箭射杀上方的敌人。全灭后可以使用左侧房屋内的商店。穿过此区域后地面有地雷，其中雪中需沿着脚印走才能够保证不踩到地雷。第二段路屋内的RPG兵建议直接无视。走过两段后先用暗极重波弹将右侧的大机器人打倒，再用弓箭破坏掉两个炮台，到存档点存档。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

↓

进屋打开宝箱，可得到“九字神珠”，全灭敌人后门打开，来到顶楼，利用铁杆向右侧移动一个场景，宝箱内有“神命珠”。继续利用铁杆向右移动两个场景，走到门前迫击炮兵会出现。进门来到最下层，会出现大量幽灵鱼。通过地道来到列车旁，靠近车门后机枪兵和迫击炮兵出现，全灭后进入列车，可以找到“魄封珠”和“灵仙龙骨丹”，走上阶梯即可看到存档点。

↓

从门出去与巨人战斗。取胜后进入房屋来到地下牢房，调查右侧牢房内的尸体可以获得“神命珠”。到如图位置场景后先用弓箭射死三个杂兵，再到对面宝箱取得“九字神珠”。爬上阶梯进入屋子便能看到存档点，左侧宝箱内有“灵命夏草”。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

↓

从存档点一侧的梯子上去，从门口绕一圈打倒三个机枪兵后来到村正商店旁。从旁边的梯子爬上去，进入钟楼塔。在这里会有一些机枪兵，如果不及时打倒，拖慢会很严重。同时建议玩家稳扎稳打慢慢爬，否则掉到下层将会需要爬较长的路。在如图位置使用无影之术有一定概率会卡在齿轮和墙中间，多按△键即可挣脱。到顶即触发BOSS战。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

BOSS 火神

此BOSS的难点同样在于杂兵，建议开场直接使用三级火炎龙速杀杂兵。火神下砸需要把握时机向后方里风跳躲开，四连火球需要向后里风回避。其余招基本可以通过向左右两侧里风回避，回避开后立刻可以使用棍子□△□□进行攻击。杂兵再次出现后建议再次使用火炎龙速杀。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

MISSION 11

绫音关，本关是三个女主角关卡中最难的一关，主要原因在于绫音的攻击力极低，断肢能力相对较弱，再加上几个场景的杂兵配置极其恶心，对新手而言是一个大坎。在此笔者建议各位玩家善用残光脚（跳跃中→△）、爆炸手里剑、胡蝶风雷（□△□□□□□□△），其中残光脚相对有较高的断头率，爆炸手里剑能够有效地牵制敌人，还有一定几率断肢。胡蝶风雷主要用于对付单个爆忍的情形。另外在章节挑战中，建议多使用ET和UT，因为在本关基本上都是要靠残光脚断头杀敌，能够灭却的机会极低，需要通过UT来补回分数。

一开始全灭敌人后，过右侧的桥可以取得宝箱中的“灵命夏草”。回头向左侧走，打倒三个杂兵后到右侧可以取得“灵仙龙骨丹”（打开宝箱后会出现狼人）。在第六关取得还魂护符的尸体上可以得到“灵仙龙骨丹”，左侧的宝箱内有“鬼道补气露”。继续前进会出现大量杂兵。此处地势狭窄，难度较高，建议靠近爆忍和法忍的时候使用忍法攻击。全灭敌人后即可使用存档点。

↓

菜市场是本关的一个难点，建议一开始先将四个法忍全清，同时尽量不要将摊子前方的木箱水桶打破。在剩下一个杂兵时，打倒后立刻准备UT爆忍，再打碎木箱木桶吸魂UT。全灭敌人后建议回头存个档再前进，以免前功尽弃。继续前进后打倒两个魔神，走到存档点旁后回头，再打倒两个魔神后进行存档。

↓

从右侧的门进入，建议按照法忍、普通忍者、爆忍的顺序消灭敌人，之后进入BOSS战。

BOSS 地蜘蛛婆婆

相对比较麻烦的一个BOSS。其中最头疼的是她的投技，速度快距离远，稍有不慎很容易中招。这里笔者建议靠飞燕攻击，若飞燕将其打眩晕则可以近身□□□□进攻。注意当她位于墙边的时候尽量将她引到外头来再攻击。同时建议在移动过程中建议观察她的手，一旦缩回则必须立刻向两侧回避。

MISSION 12

一开始先打倒一批虫子，到湖面处使用弓箭射杀敌人。右侧的商店可以强化武器。经过两段水路后便可到达存档点。

穿过木栅后走出可以引出敌人，回到上图位置用弓箭射杀右侧的杂兵，之后再走出来射杀左侧的。右侧的木栅内的宝箱有“灵命夏草”。到中间的木栅中，绕一圈后即可到达左侧（途中宝箱分别为蓝魂、红魂、黄魂、“鬼道补气露”，尸体上有“灵命夏草”）。从左侧下去后潜水游到对岸，利用树枝跳到上方，用弓箭射死两个杂兵后跳上绳索，移动到下图位置处可以利用树枝跳到对岸取得水晶骷髅。重新返回，利用绳子来到对岸，全灭杂兵后即可使用存档点。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

前进，全灭虫子后从洞内跳下。

到水滩处全灭敌人后取得右侧的水晶骷髅，之后前进，用弓箭射杀杂兵和水中的鱼。来到对岸即可看到存档点。如果当前HP较多，可以先到门边引出杂兵，全灭后再使用存档点。

进门后左侧的宝箱内有还魂护符，之后潜入水中，游到另一侧沿着岸走会到山崖边，全灭杂兵后进入BOSS战。

BOSS 黑龙

对付黑龙比较稳妥的方法是使用双剑的大天升，除了火柱攻击一类攻击判定持续时间较长的招之外，都可以靠大天升的无敌时间抵消掉。2/3血后它会崩倒，此时对它攻击默认为断尾。之后继续用大天升磨血，或者使用棍子□□△进攻。

MISSION 13

一开始先利用商店强化武器，沿路前进需要打倒十只红蝎子和三个电锯魔人。在需要用无双脚通过的位置跳下，调查宝箱可获得“神命珠”。回到上方后宝箱内有“灵命夏草”。用无双脚跳到对面后出现一批红蝎子和电锯魔人，需全灭敌人才能使用存档点。沿路前进，打倒两批小魔人后，会出现一只罗刹，建议提前做好UT准备等待它的到来，镰刀360△可以轻松地屈死罗刹。调查旁边的尸体可以得到“鬼道补气露”和“灵仙龙骨丹”。再打倒一批小魔神后到洞内便可见到存档点。

前进便是硫酸池，只要踩在硫酸上就会扣血。建议在引出小虫子后先退回，等它们过来后用天水影杀虫子，随后跳进硫酸池使用天水影速杀钻地虫。全灭敌人后到对面，从需要用无影脚到对面后的地方跳下△攻击杀下方的小虫，打倒一只后用ET赚分。前进到第二个硫酸池处同样利用UT杀敌，全灭敌人后继续前进，到尽头的坑处跳下。

顺着阶梯下楼，建议先用暗极重波弹杀死一只金闪闪，以防被其口水喷中，打倒两只金闪闪后使用弓箭射杀另外两只杂兵。台阶右侧宝箱内有。到如图位置跳起重攻击打下按钮，前方平台会下降，调查尸体获得“魄封珠”。继续前进打倒几批小魔神和金闪闪可以见到村正商店，之后过桥。在桥中央引出阿黑后可以做好UT准备速杀杂兵。继续前进打倒两只小魔神即可存档。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

打下开关，调查平台上的尸体可以取得“灵仙龙骨丹”。从左侧进入后跳下，沿着道路前进，右侧的宝箱内有“九字神珠”。到好汉坡处触发剧情，绕到旁边开关后方可以取得“灵命夏草”。打下如图位置的按钮会进入与飞龙的战斗。它的攻击方式主要有三连火球、核爆火球和火墙三种，攻击前都有征兆，比较容易回避。回避开后用弓箭直接射击即可。进入好汉坡后会出现大量白忍，全灭敌人后最上方的门会开启。


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

打倒两只金闪闪和一只阿黑后进入深处触发BOSS战。

BOSS 血神

血神是本作中相当棘手的一个BOSS，她的攻击速度快，频率高，手段多，易破防，冲撞即使防御住也会扣血。这里笔者建议玩家使用镰刀，与血神保持一段距离之后利用UT攻击，相对比较安全。当她使用血池吸血和刻印技技的时候，此时无论蓄力到什么阶段都必须将蓄力放开，否则将会受到非常大的伤害。（超忍难度任务中一旦中了刻印技技会被满血秒杀）


©2009-2013 TECMO KOEI GAMES

MISSION 14

一开始直接从左侧边缘跳下，打倒三只魔化狗后进入房屋内即可使用村正商店强化武器，再打倒几只魔化狗后便可使用存档点。一路向下到达庭院会遇到双天狗，其中红色天狗在半血以后会逃走，建议优先打跑红色的一只。穿过屋子到另一侧即可看到存档点。

全灭桥上的红忍和爆忍后，在广场会出现两只罗刹，建议拉开距离准备ET或UT，待罗刹靠近后放开，若距离较近则可以利用棍子的□△□□△速杀其中一只。打倒罗刹后建议回头存档下。从右侧的阶梯上去到第二关一开始的位置取得“地藏之首”，再进入左侧的房子，打倒两只爆忍后爬上二楼跳出窗。在地藏像旁使用地藏之首会出现宝箱，打开取得“灵仙龙骨丹”，到屋子旁调查尸体可以取得“灵命夏草”。出门即可见到存档点。

打倒5个红忍和2个爆忍后，前进到尽头后，潜入水中游到另一侧。此处有较多的红忍和白忍，以及部分断腿的爆忍，建议全灭敌人后多用手里剑试探爆忍。穿过洞穴后，前方有个射箭的白忍，建议先躲避第一箭后用弓箭射杀之。先进入下方洞窟内拿宝箱内的“九字神珠”。从上方进入房屋，调查走道尸体可以获得鬼神珠。穿过房间后，从井里跳下，调查旁边的尸体可以得到“神命珠”。回到井边，利用一旁的绳子来到对岸。在尽头触发杂兵战，只需坚持一会便可以触发剧情。

沿路来到上层，到村正商店前打倒敌人，如果此时身上的“灵仙龙骨丹”已经满了建议使用一个回复，调查右侧通路尽头的尸体可以

捡到一个。从左侧的滑坡下去后经过两个平原后进入与幻心的BOSS战，其中第二个平原入口右侧宝箱内有“灵命夏草”，调查中央尸体可以取得“鬼道补气露”，平原出口处的宝箱内有“灵仙龙骨丹”。此段路段杂兵较多，且拖慢严重，加上有一只天狗，难度非常大，建议各位玩家稳扎稳打，血不多时直接吃药回复，否则很容易前功尽弃。如果打天狗不稳，建议直接用暗极重波弹攻击它。BOSS幻心的打法依旧与第二关的打法类似。



MISSION 15

一开始先使用村正商店强化武器，如果是剧情模式则建议直接跑路到如图位置，敌人会全部消失。本关一开始出现的三足机器人相对比较恶心，建议保持一段距离UT，打倒一只后便可以利用棍子的落地360△ET和OT安全速杀之。继续前进打倒几只阿绿阿紫即可到达存档点。之后便是老羊的BOSS战。本战建议优先使用火炎龙打倒杂兵，等老羊旋转扑过来后使用□△□攻击一次后落地继续□△□□△进攻，很快就能杀死BOSS。若是章节挑战，建议先将9只小魔神全灭后再打倒BOSS。



↓

沿路的阿紫可以不管，直接跑过前往下层，跳到下方后会出现较多的三足机器人和金闪闪，同样可以无视它们里风跳到岩浆区域，敌人同样会全部消失。全灭幽灵鱼，跳到中央平台进入与火神的战斗。建议战斗一开始就往旁边的区域跑，这样有一定概率杂兵不会过来，可以安心地与火神单挑。打倒火神后可以取得它的心脏。（若先前未打死杂兵，身后会有4只红蝎子。）进入正前方洞窟即可到达存档点。

↓

调查存档点旁的宝箱可以取得“灵命夏草”，枯木林中沿着左侧走，调查尸体可以取得“灵命夏草”。全灭幽灵鱼，通过枯木林后到达沙地，进入与风神的战斗。这战一开始有6只人马，建议使用镰刀UT解决。打倒老狼后过关。

MISSION 16

拾取风神心脏之后到村正商店强化武器，之后进入魔宫。第一个区域主要为小魔神，可以利用风雷震落轻松杀死。第二个区域的杂兵有较多三足机器人，利用地形特征到两侧使用暗极重波弹可以重创杂兵。第三区域的杂兵主要为人形杂兵，全灭后双天狗登场，打倒双天狗后继续前进，打倒一些人型杂兵后便可使用存档点。

↓

使用存档点后会出现一批红忍、爆忍和法忍，全灭后到右边去，打倒里面的幽灵鱼后依次打开三个宝箱（其中两个宝箱内有幽灵鱼，一个宝箱内为“灵仙龙骨丹”。）回头从左边走，打裂拦路的肉团，部分会出现杂兵（最后一个为罗刹，建议用镰刀360△屈死）。全灭后在分岔路口往右侧走进行存档。从左侧走调查宝箱，其中一个宝箱内为幽灵鱼，一个为红魂。跳下，进入与雷神的战斗。这里需要注意的是，雷神的电球如果打中索尼娅，同样会GAME OVER（概率极低）。

MISSION 17

拾取雷神的心脏后门打开，用暗极重波弹打倒三足机器人后调查尸体取得“鬼道补气露”，出门，全灭人形杂兵后门会打开，进入后存档。

↓

用弓箭射杀水中的鱼后走到门边，两侧分别有“灵命夏草”和“鬼道补气露”。进入后进入BOSS战。



BOSS 魔化幻心

魔化幻心的攻击套路与魔化前的幻心有较大区别，而且无法挑空使用风雷震落攻击。这里推荐使用龙剑，在魔化幻心一套攻击打完后用△试探，成功攻击到他则继续△△进行攻击，若第一下试招魔化幻心架开了，则立刻准备好防御。回避过程中需要注意保持一定距离，否则很容易中他的投技。打倒魔化幻心后接着与血神战斗。PSV版中幻心的尸体消失了，无法利用尸体卡位使用镰刀UT。



取得血神的心脏后进入左前方的黑洞，全灭其中的敌人后会传送到最终区域，存档后前进进入最终BOSS三连战。

BOSS 魔帝

魔帝一开始的滞空时间和放电时间相比PS3版的略有减少，因此本战的难度有所降低。建议玩家使用棍子，一开始先杀死一只魔神，按住L键防止吸魂，等BOSS落地后使用ET攻击。BOSS在地面放电时，只需要在它身边绕一圈左右，用□△□□△可以对BOSS造成重创。



BOSS 邪魔神

BOSS的攻击方式都有较明显的前兆，大部分攻击都可以通过向两侧跑动回避，召唤出的鬼魂可以用大炮或者弓箭打掉。由于弓箭不仅伤害低，且命中率也低的可怜（锁定状态下平均四箭中一箭），因此建议玩家利用大炮攻击。BOSS最恶心的攻击为半血后腹部放出的激光，攻击速度快，在大炮发射后的硬直时间很容易中招，建议半血后优先注意回避BOSS的攻击，确保安全后再进攻。



BOSS 邪魔神（黑龙）

黑龙形态的邪魔神在各个方面都比较强，利用正常方法想要打倒它有一定困难。笔者建议玩家到如图位置，在这个位置BOSS有一定几率一直使用投技和激光，只要算准时机使用双剑的大天升便可轻松回避，而激光只要略往它的手靠拢，在它使用激光到攻击结束的一段时间内最多可以连续三次大天升。



奖杯路线

奖杯总数	41	铜杯	26	银杯	10	金杯	4	白金	1

1. 本作的白金难度已经远远超出玩家能够承受的能力范围，若玩家是以白金奖杯为目标的，请无视本作。
2. 如果想快速取得任务模式以外的奖杯，建议直接从上忍难度开始打，无需打剧情模式的下忍和中忍难度。
3. 章节挑战中尽量杀全敌人，以防因杀敌数不足而达不到超忍评价。
4. 任务模式的两个金杯基本上是不可能达成的，各位玩家放弃吧。

白金难度	∞ /10
白金所需时间	∞小时
最少通关次数	6
几乎无法取得的奖杯	2个



习得旋风之术、习得疾风之术、习得无影之术、习得飞燕之术、习得飞鸟之术、习得必杀之术、习得灭杀之术、习得灭杀引导之术、习得反击之术、习得无双之术、习得飞影之术、习得风雷震落之术、习得断头摔之术

铜杯

取得条件： 取得对应技能卷轴后使用技能

奖杯说明： 技能奖杯中的相关卷轴全部分布在前三关的尸体上和宝箱中。由于本作中只有极少数地方会摔死，因此只要注意见到坑就跳下去，就不用担心遗漏尸体和宝箱。





忍术“火炎龙”、忍术“破魔裂风刃”、忍术“凤凰焰舞”、忍术“暗极重波弹”

铜杯

取得条件： 分别取得第一章、第四章、第三章和第六章宝箱内的忍法卷轴后使用一次即可获得

奖杯说明： 在主线流程中，不取得忍法卷轴便无法继续流程，因此不会遗漏。





遂晓下忍之道、遂晓中忍之道、遂晓上忍之道、遂晓超忍之道

银杯

取得条件： 分别对应下忍、中忍、上忍和超忍难度通关

奖杯说明： 可以不用完成剧情模式的下忍、中忍难度，直接通过下忍和中忍难度章节挑战的17关同样可以取得。若能熟练运用落地吸魂技巧可以轻松不少。



下忍、中忍、上忍、超忍

铜杯 金杯

取得条件： 取得章节挑战中对应难度下全17关的超忍评价

奖杯说明： 多使用OT、ET、UT等有分数加成较多的技巧杀敌，同时注意不要漏杀太多敌人均可取得超忍评价。



达成百连斩

铜杯

取得条件： 达成100连击

奖杯说明： 建议选择超忍难度第八章，一开始有四只金色小魔神，使用瑞秋的机枪直接扫射，一旦被敌人打中连击中断就立刻送死重来，反复几次可以轻松达成。






龙隼大师、绫音大师、红叶大师、瑞秋大师

铜杯 金杯

取得条件： 操作对应角色打倒1000个敌人

奖杯说明： 因为即使玩家死亡，杀敌数同样会累加，所以在正常的两次流程和四次章节挑战中即可达成。若三个女主角杀敌数不足可以到下忍难度的任务中刷杀敌数。






初次通过场地、通过所有的场地

铜杯 金杯

取得条件： 通过一个、五个忍者竞速模式的场地

奖杯说明： 忍者竞速模式相对比较讲究战斗技巧，建议先看系统部分的攻关思路介绍，并通关一次熟悉关卡地形后再来挑战。



连杀大师

铜杯

取得条件： 在忍者竞速模式中达成50连杀

奖杯说明： 只要在忍者竞赛模式中达到50连杀即可，不一定要过关，因此需要稳住尽量保证无伤，不用刻意考虑过关时间是否充裕。



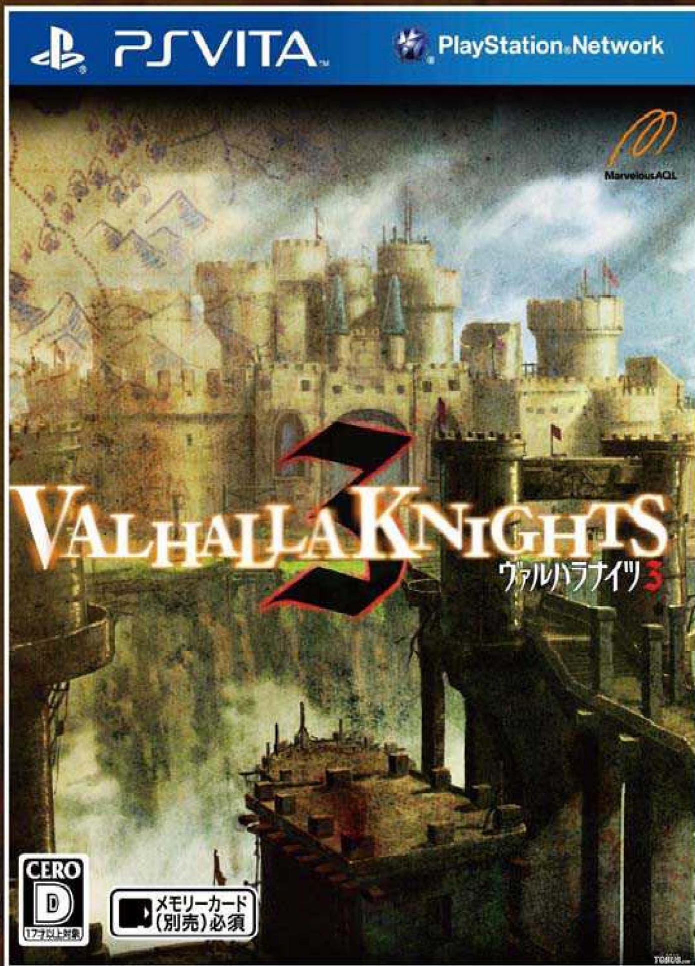


完成所有普通、加速任务

金杯

取得条件： 完成所有的普通任务和加速任务

奖杯说明： 本作的极忍任务原本是以双人合作才能完成的任务，因PSV版无法联机，玩家只能带一个非常弱的NPC挑战任务，且加速任务是普通模式速度的2.5倍，玩家要求输入指令的速度变高，因丢帧导致的丢失指令现象也更为严重，因此建议各位玩家放弃这两个反人类奖杯。



本作是在PSV上推出的系列最新作，在游戏中玩家可以选择各种族的同伴组成队伍来完成各种各样的任务。全新采用的无缝衔接战斗以及大幅提升的画面，还有丰富多样的职业均是本作的亮点。游戏比起前作改动的地方非常多，喜欢动作游戏的玩家赶快来试一试吧！

文 兔子就吃窝边草 编 白菜 美编 澄香

A·RPG	瓦尔哈拉骑士3			必需记忆卡
	ヴァルハラナイツ3			951MB
	Marvelous AQL	2013年5月23日	日版	1～2人
零售版：6090日元/下载版：5980日元		无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

系统简介

欢乐街的设施

玩家的大部分时间都会在监狱的欢乐街行动，这里的主要设施如下：

施設店員

ガンドゥーム監獄1Fのギルド「スターキス」、ベネット商会、ハッピーアナトミー・クリニックでは、キャストと呼ばれる施設店員と仲良くなることができます。


ギルド「スターキス」


ベネット商会


ハッピーアナトミー・クリニック

キャストの好感度は、プレゼントをあげたり、施設を利用することで発生する「セクシータイム」をクリアすることで上がっていきます。好感度が上がればデートを楽しめたり、仲間に誘うことも可能です。





閉じる

最下层施设

可以购买道具，接受支线任务，雇佣同伴或更改外貌、注射药剂增加能力等等，是玩家经常需要出入的场所。

ベネット商会

效果同最下层施设的商店，不同之处在于需要先花钱才能与指定的NPC购买，这些NPC都是可以互动并加入队伍的，另外满足条件后商店还能打折。

ハッピーアナトミー・クリニック

效果同最下层施设的更改外貌、注射药剂等、还可以复活并治疗指定的角色，同样需要先花钱才能进行，这里的NPC也能互动（注意花钱注射提升能力有一定概率失败，注射前可以先存档，成功的情况下还有一定概率学会部分特殊的被动技能，这也是获得被动技能最快最好的途径）。

ギルド“スターキス”

接受任务和雇佣同伴的地方，这里同样都是可以互动但要先花钱的NPC。注意这里可以接到的任务和最下层有区别，而且在交付任务限定在接任务的地方。

教会

复活死亡角色并治疗异常的场所，复活费用为角色等级×50。

仲介屋グッドタレント

专门雇佣同伴的地方，和最下层施设不同之处在于雇佣的等级和玩家队伍角色的等级相当，但不能自己设定外貌声音等，雇佣费用也相对较高。

よろずやドロン

在监狱最下层右下角的楼梯与其对话即可购买道具，随着流程的深入，选择掘り出し物可以

基本操作

键位	作用
方向键	选择项目/使用已设置好的道具或魔法
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
○键	对话/确定/弱攻击
×键	取消/冲刺攻击

键位	作用
△键	确认状态/赠送礼品/强攻击/防御/即时防御
□键	丢弃选定的道具/发动爆发状态
L键	切换状态显示/切换页面
R键	校正视角/锁定敌人
SELECT键	变更操作角色
START键	开启系统菜单

基础菜单

メンバー： 变更角色的装备、设置技能，分配BP等。

スキル： 学习或使用角色的技能。

アイテム： 使用并查看已获得的道具、装备等。

クエスト： 查看目前已接受的任务以及已出现的所有任务。

阵形： 更改队伍进入战斗时的阵形位置，影响角色进入战斗时的站位，防御低的角色应该尽量安排在后方。

コレクション： 查看获得的称号和完成游戏的情况。

システム： 保存、读取游戏记录或更改基础设置。





增加新的抽奖，抽奖一共有5个档次，越高级的档次所需要的钱越多，按下△键可以看到每个抽奖档次可以抽到的具体奖励，例如恋のキューピット可以抽到一些礼品型道具和杂物等。值得一提的是，机器人这个职业除了武器外提升能力的消耗型道具（パーツ）需要在这里进行抽取才能获得，也是游戏中惟一的获得途径，想要培养机器人这个职业的话，抽奖是必不可少的。

主线任务、支线任务和委托任务



本作主要以任务的方式来推进剧情的发展。任务一共包含三大种类，即主线任务、支线任务和委托任务。主线任务不用领取就可自动接到，完成没有时间限制但也不会获得报酬；支线任务需要到游戏中的公会内领取，一次最多接受5个支线任务，完成后可以获得各种各样的报酬。支线任务的数量会随着主线任务的发展逐渐增加。另外支线任务还分为一次性和多次性两种，一次性的任务完成一次就会消失，多次任务则不限定成次数；最后一种委托任务比较特殊，完成方法虽然和支线任务一样，但不是直接在公会领取，而需要与指定的NPC对话才能接到，同时该任务不会占用任务栏位，只要满足触发条件必然能接受。三种任务中，支线任务所占的比例最高，也是玩家赚取经验值和金钱的最常用途径。

好感度与礼品道具

游戏中存在一部分特殊NPC，与这些NPC对话头上会显示△键提示可以赠予其礼品，玩家可以把游戏中的礼品型道具（プレゼント专用アイテム）赠予NPC作为礼物来提升好感度。好感度提升到一定程度时角色头上的心会亮起来，并回赠玩家一些特殊道具作为奖励，其中还不乏高级的转职道具！好感度达到最高时还会触发特定的支线任务并加入队伍。根据NPC不同，喜欢的礼品也会有区别，这一点需要从NPC接受礼物以及说话时的态度来判断。礼品不能连续赠送，必须要经过一定时间或战斗回数才能再次赠送。而礼品道具除了用作赠送外，部分支线任务也会用到。获得礼品道具的方式大致有两种，拾取野外地上发光的物体会随机获得，或是在欢乐街的礼品商店购买，后者比较方便快捷，支付的代价也不是金钱，而是玩家在游戏中行走所累积的步数（在系统界面的左上角显示）。

性感时间（セクシ-タイム）



游戏中与欢乐街公会，商店的女孩子对话支付一定的金钱后，除了能接受任务和购买道具外，还能送她们礼物，好感度达到一定值后会提示是否进入迷你小游戏——性感时间（セクシ-タイム）。进入该模式后画面下方会出现时间槽，玩家需要用不停触摸的方式来与女孩进行“互动”。互动的位置不同效果也会有区别，互动到让女孩满意时，右上角的心会亮起来，同时女孩会不停地交换姿势并开始脱衣。当画面提示NG时要快速点击出现的感叹号，才能继续互动。在限定时间满意达到4星可以大幅增加女孩的好感度，同时赠给玩家道具作为奖励。如果对象是商店里的女孩，还会给玩家打折。好感度达到最高时，女孩可以加入队伍与玩家约会，同时赠予玩家珍贵道具。心领神会的玩家赶快自己试试看吧。

称号



达成一定的条件可以获得各种称号，称号可以在菜单中的コレクション中查看。本作的称号种类繁多，但大部分获得的难度都不大，只是需要时间来慢慢刷，并且称号获得的多少直接关系到金杯“称号コレクタ-”的获得，实测下来想要得到这个奖杯，获得的称号要在82个以上，要想获得所有种类的称号，需要注意以下几点：

1.等级类称号。这种称号包含了4个任意角色等级要求的称号和所有职业等级到99的称号，共计18个，除了慢慢刷没有其他的办法，可以配合挂机大法，队伍中各种职业各要一名来慢慢提升等级，算是比较耗时的称号。

2.职业技能Master称号。这类称号相比等级称号要好拿很多，毕竟等级最高为99，玩家还可以用主职业来刷SBP，然后转职加在副职业上，同样可以拿到称号。

3.任意角色的指定能力达到99。这包含了筋力、体力、技力、知力、精神、器用和运几种基础能力，平时注意重点根据职业特性来培养其中一种能力即可。但体力、精神、器用和运比较难达到99，后期配合刷钱大法，可以依靠注射到达99，当然注射成功概率较低，一般想要刷一种能力到99的话，大概要100W左右。

4.全カタログ收集。后文会详细提到。平时注意仔细搜索，通过原初の树迷宫后很快就可以得到。一共10个称号，没啥太大的难度，但比较后期才能拿到。

5.武器收集コレクタ-。不同种类的武器收集数量达到一定程度即可，这也是没啥难度但比较耗时的称号，一共10个，通过原初の树后，刷一下金钱，将手上的装备全部鉴定后，先丢仓库，再把商店所有武器都买1把，实测下来至少能拿到90%的相关称号。

6.各种防具、项链、道具、职札、礼品道具和贵重品收集コレクタ-称号。比起武器收集要更简单，因为这些东西大部分都能购入，或者游戏后期肯定能获得的。

7.各种附带异常状态的武器以及特定类型的武器获得称号。这类武器平时肯定能收集大部分，最后几个比较难获得的，像附带即死效果的武器，以及神ケ类型武器需要在原初の树后几层中才能获得。

8.隐藏迷宫制霸称号。包括了异形の洞窟、背德の岩窟和原初の树3个，完成隐藏结局必然可以获得。

9.金钱称号。努力刷吧，到达1000W即可获得这三个称号，只能手动获得。

10.各种武器熟练度MAX的称号。最难获得的称号，包含了片手剑、忍刀、杖、刀、两手剑、メイス、枪、ナックル、弓、重火器这10种，实际测试下来必须使用物理攻击达到一定程度才能获得，像魔法职业装备某种类型的武器用魔法是无效的。这个只能慢慢刷了，到后期可以让NPC角色装备不同的武器挂机，但刷的速度依旧很慢，如果只想获得称号奖杯的话，推荐可以放弃这类称号。

11.一些杂项称号，包含了连击数达到50，ブ-スト发动50次、完成15个赏金首任务，购买道具100次，雇佣同伴100次、约会任务成功等。都是慢慢累计的称号，难度不大，惟一比较恶心的是雇佣同伴100次，也就是不停刷钱然后解雇后得到的，只有这一个推荐嫌麻烦的玩家放弃。

鉴定

获得未鉴定的道具时必须鉴定才能使用，可以在商店鉴定，也可使用部分职业的技能。不过鉴定技能游戏初期就可获得，何必去花冤枉钱鉴定呢？

角色培养

种族



本作一共有7种种族存在，除了初期可以选择的人类、精灵、矮人和妖精四种外，其余的夜魔、兽人和机械人则需要完成一定章节或达成特殊条件才能选择。种族除了在外观上有很大区别外，在能力成长方面也有所不同，什么种族搭配什么职业才能发挥最大作用，是培养一名强力角色所必须了解的知识。以下是所有种族的出现条件以及特点：

人类（ヒューマン）

出现条件：初期

游戏中最常见的种族。和其他种族相比人类的能力非常平均，没有太大的优点也没有明显的缺点，典型的万精油种族，可以与任何一个职业进行搭配，加上初期就可选择，是初级玩家的不二首选。

精灵（エルフ）

出现条件：初期

喜欢居住在森林里的种族，除了外形修长外还拥有很长的耳朵。相比较其他种族，精灵的HP和物理攻防能力很普通，但魔法攻防能力就要高出很多了。加上自身不俗的SP成长，可以担任魔法型职业。另外，精灵的技力在所有职业中算中上水平，成长起来有很强的射击攻击力，再依靠装备弥补的话，也可以担当远距离物理攻击职业，例如弓箭手，在队伍中起到辅助和补刀的作用。

妖精（ホビット）

出现条件：初期

体型非常小的种族，相比其他种族物理攻击力极低，但取而代之的是极高的器用、技力、SP成长和运气，可以弥补攻击力的不足，同时对战场上陷阱的回避率也是最高的。该种族比较适合高速度型的技巧职业，例如盗贼和弓箭手、忍者等等。利用技能在战场上进行辅助、补刀以及干扰敌人等工作，强大的SP成长也让妖精的持续作战能力有很高的保障。

矮人（ドワーフ）

出现条件：初期

同妖精一样属于身材矮小的种族，但能力正好相反，有着全种族中最高的筋力成长，配合高攻击技能的物理型职业的话，物理攻击力不容小觑。矮人的缺点在于知力、精神和技力不高，对魔法的抵抗很弱，且只适合近距离的近战职业，远距离物理攻击伤害不成气候。因此还是搭配如战士和拳击手等近战职业较好，在前方活跃的同时吸引敌人的注意力，保证后方安全进行辅助和攻击。

兽人（ビースト）

出现条件：完成主线任务“トゥルイへの贈り物”

比人类体型还要高大的种族。兽人的特点和矮人比较接近，但筋力的成长要稍微低些，取而代之的是极高的HP和体力。相比较矮人，兽人更适合在战场前方充当肉盾型角色，配合战士等职业的效果非常好，极大保证了后方成员的安全。后期配合职业技能和装备弥补，兽人的物理输出可以和矮人媲美。兽人的弱点和矮人类似，不擅长远距离物理作战，对魔法的抵抗也很低，在实战中要留心敌人的魔法攻击。

夜魔（ナイトメア）

出现条件：完成主线任务“城主の隠れ家”

精灵的远亲系种族，是比较稀少的种族之一。相比较精灵，有着压倒性的知力和精神，对魔法的运用和防御都是全种族中最强的，非常适合魔法师或僧侣等纯魔法职业。但除此之外，夜魔的其他能力就有点惨不忍睹了，极低的HP成长和物理防御让其在战场上单独生存率极低，超低的筋力也无法像精灵一样担当远距离物理战，必须有人保护才能在战场上活跃起来。

机械人（機械人）

出现条件：在监狱最下层施设的公会与タナ对话，花钱依次获得机械王子の右腕、机械王子の左腕、机械王子の右足、机械王子の左足、机械王子の胴体、机械王子の腰和机械王子の头，全部获得后自动组合成一名机械人，此后即可在公会创建（部件需要进行一定的主线剧情才能获得，初期有钱也是无法全部买到的）

所有种族当中最特殊的种族。他的特别之处在于能够使用的武器和装备都和其他种族有非常大的区别，另外该种族的职业也是特殊的，无法像其他种族一样可以转职成多种职业。机械人本身的优势在于HP、筋力、体力、技力和器用的成长度非常高，而且也是惟一一个可以使用火器类武器的种族，配合自身的高HP和物理攻击成长，近距离战斗有着非常大的优势，适合充当近距离肉盾并进行一定的火力压制攻击。机械人的缺点不太明显，对魔法的抵抗较弱且SP成长不高，遇到敌人后方有魔法型角色的话需要注意一下，作战时也要设置好足够的SP回复药保证战斗时不会弹尽粮绝。

角色性格

性格会影响到NPC在战斗中的作战倾向，例如慎重的性格通常不会冲到敌人堆里，而自由奔放则相反。游戏中除了主角，其他角色雇用时性格都是随机的，不过后期可以在最下层施设或ハッピ−アナトミ−・クリニック内花钱进行更改。

基础能力与BP



游戏中角色一共受7种能力所影响，当角色升级后，除了会提升基础能力外，还会获得额外的BP供玩家分配，玩家可以在菜单中选择パラメ−タ后将其分配在这7种能力上，让角色的成长更具有针对性。以下是7种基础能力对角色的具体影响：

筋力：影响角色的打击攻击力和重量，筋力越高角色的近距离攻击以及可装备的防具重量上限越高，同时小幅度影响角色的物理防御力以及射击攻击力。

体力：影响角色的最大HP和物理防御力。

技力：影响角色的打击攻击力和射击攻击力。

知力：影响角色的最大SP以及魔法攻击力和防御力。

精神：影响角色的魔法防御力和对异常状态的回避率，同时小幅度影响角色的最大SP和魔法攻击力。

器用：影响角色的最大重量和对异常状态的回避率。

运：影响角色对异常状态和陷阱的回避率，同时还会影响角色的会心一击率。

※分配BP时，实际的增加量会根据角色的种族+职业而变化，例如夜魔种族的魔法师与人类种族的魔法师往知力上分配同样的BP，夜魔种族的知力提升量会更高。

主职业和副职业



游戏中一次最多允许1名角色同时拥有1个主职业和2个副职业。主职业会影响角色在升级时的能力成长倾向，例如战士就比魔法师的筋力成长要高很多等等。除此之外还会影响角色可学习的技能和可使用的武器。副职业惟一能对角色产生影响就是职业技能，但要注意的是，角色当前能够使用SBP学习的技能仅限于该角色当前的主职业技能，副职业技能是无法学习的，所以在转职前一定要考虑清楚。另外要提醒玩家的是，副职业必须在公会转职一次后才能进行设定，且设定的副职业必须是当前角色可以转职的职业。

技能的种类

游戏中的技能一共分为三类，大致为主动技能、被动技能以及队伍技能。主动技能一般需要在战斗中才能释放（回复系除外）；被动技能设置后就会一直发挥效果，例如最大SP+200等等；队伍技能无法设置，只能在非战斗状态下的菜单内使用，例如鉴定道具，以及瞬间回城等。游戏中除了转职可以学习技能外，完成特定的任务也会学到特定的被动技能或得到学习被动技能的书。另外通过在欢乐街花钱注射提升能力的途径，也有一定概率随机学到被动技能。

职业与技能

本作的角色除了有种族区别外，还拥有职业之分，不同的职业所能学习的技能也有很大区别。除了7种初期就存在的职业外，游戏中还拥有大量的隐藏职业，这些职业都具有很独特的职业技能，但转职需要持有该职业的职札才行。下文介绍所有职业的特点：

囚人

游戏中最基本的职业，特点在于所有基础能力成长都非常非常低，同时技能也多以辅助和小幅伤害为主，无论是在战斗中输出还是辅助效果都相当不给力。但作为弥补，该职业可以使用除火器外所有种类的武器，可以在一定程度上弥补该职业能力成长低的弱点。另外该职业拥有一个非常强的被动技能，能让所有基础能力增加30点，学习后配合其他职业增加能力效果非常好，缺点是学习所需的SBP要求很高，总体要比其他职业高出很多。囚人算是一个大器晚成型的职业，Master后配合其他职业能够更好地发挥战力。学会所有囚人的职业技能可以获得囚人596の证，是专门用来辅助其他职业的强力技能。



囚人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
砂挂け	5	40	一定时间内敌方单体的打击和射击攻击力小幅下降
ポーカーフェース	8	55	一定时间自身的物理和魔法防御力小幅上升
兜みつけ	10	65	一定时间内敌方单体的打击和射击攻击力中幅下降
バフスラッシュ	18	200	对正面所有敌人造成小幅伤害并解除其所有的辅助魔法效果（必须装备片手剑）
鬼地藏	25	300	对正面所有敌人造成小幅伤害并附带即死效果（必须装备拳套）
超集中力	0	300	（被动技能）自身的器用+10、运+20
最大HP+200	0	400	（被动技能）自身的最大HP+200
限界突破	0	3000	（被动技能）自身的所有基础能力+30
警戒	5	30	一定时间内使用者的物理防御力小幅上升
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
囚人596	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）可以装备除火器外的所有武器

战士（ファイタ-）

初心者常用的职业，打击攻击力和器用的成长非常高，随着成长可以装备各种强力的防具，非常适合近距离战斗，装备盾进行防御的话可以充当肉盾性角色，这一点要比拳斗士更为出色，特别是在学习了挑衅技能后更为明显。战士的技能偏向与小幅伤害+吹飞效果，伤害输出要比拳斗士低一些，后期学会了被动技能以及超战者の证的话，HP和物理攻防会再次上升，配合技能要比拳斗士更能吸引火力，且弱点并不明显。总体来说要比拳斗士的生存能力更高，是队伍中非常得力的保镖，前中期队伍中必备的前卫职业。

战士技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ウォークライ	5	30	一定时间自身的打击和射击攻击力小幅上升
ダッシュタックル	10	100	对周围敌人附带吹飞效果的攻击
ガードフォース	25	320	一定时间，自身受到攻击不会后仰
アーマーブレイク	30	390	给予前方敌人无视防御的攻击（必须装备片手剑）
パワースマッシュ	52	500	给予周围敌人无视防御并附带吹飞效果的攻击（必须装备片手剑）
大挑发	8	90	一定时间自身的物理防御力中幅上升并容易吸引敌人注意
ウエポンバッシュ	18	230	给予前方敌人攻击的同时一定概率附加眩晕效果（必须装备片手剑或两手剑）
ハイアタッカー	0	800	（被动技能）自身的最大HP+150、打击攻击力+30、物理防御力+20
斗魂	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+500、筋力+10
サーチ	20	300	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
超战者の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+500、物理防御力+100

魔法师（メイジ）

纯魔法型职业，知力、精神以及SP的成长很高，可以学习大量的魔法攻击技能和部分异常状态技能，在战斗中输出很可观，特别是后期学会了群体陨石魔法更是突出，是队伍中不可缺少的魔法型输出职业。魔法师的缺点是HP和物理防御力成长极低，被敌人近身后很危险，且被动技能中只能提升魔法攻击力，单体作战能力和生存力都比较低。好在该职业可以装备盾，一定程度弥补了防御力的不足。魔法师全技能学满后可以获得大魔术师の证，极大提升角色的魔法攻击力和最大SP，增加持续战斗时间。

魔法师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ファイア	8	100	对敌单体的炎属性魔法，可通过咏唱来增加威力
マジックブースト	8	50	一定时间自身的魔法攻击力中幅上升
ポイズン	30	80	对敌单体的毒属性魔法，可通过咏唱来增加命中率
コメット	67	450	对敌全体的陨石魔法，伤害大可通过咏唱增加威力

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ア-クウィザ-ド	0	1000	（被动技能）自身的最大SP+200、魔法攻击力喝防御力各+30
アイス	15	150	对敌单体的冰属性魔法，可通过咏唱来增加威力
サイレント	30	120	对敌单体的沉默属性魔法，可通过咏唱来增加命中率
最大SP+400	0	800	（被动技能）自身的最大SP+400
ウインド	22	300	对敌全体的风属性魔法，可通过咏唱来增加威力
悟りの目	0	100	（被动技能）自身的知力+10
大魔导师の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+500、魔法攻击力+100

弓箭手（ア-チャ-）

弓箭手最大的特点在于技力的成长非常高，射击攻击力是所有职业当中数一数二的，适合远距离狙击以及补刀、干扰等行动。弓箭手的技能输出并不算出众，但会附带一定的异常状态，可以控制住敌人的行动。除此之外弓箭手还有吸引敌人注意以及消除自身注意力的技能，还可以回复自身的HP，根据战场的情况合理使用能一定程度上帮队伍中其他成员解围。弓箭手的弱点很明显，HP和物理防御力较低，一旦被敌人近身的话要想办法脱身，不然被击中不死也要半残。到后期学会了弓箭手的最强被动技能以及获得狙击王の证后，HP及物理防御会极大的增加，大大增加在战场上的活跃度以及生存力。

弓箭手技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
风读み	8	50	一定时间自身的打击和射击攻击力中幅上升
スタン	15	50	对敌单体附带眩晕效果的攻击
イ-グルアイ	25	250	对敌单体附带吹飞效果的大威力攻击（必须装备弓）
レイングリ-フ	55	465	对敌全体附带毒属性的小威力攻击（必须装备弓）
アサルトキラ-	0	1700	（被动技能）自身的最大HP+300、打击和射击攻击力各+40、物理防御力+30
应急手当	8	65	回复自身一定量的HP并解除毒状态
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
最大SP+200	0	400	（被动技能）自身的最大SP+200
マ-キング	8	35	让我方单体容易吸引敌人注意
ス-パ-ステルス	0	50	自身的运+5、战斗中不容易引起敌人注意
狙击王の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+500、射击攻击力+100

牧师（プリ-スト）

牧师几乎是每个队伍中都必备的强力回复型魔法职业，自身的SP和魔法防御力成长极高，但相对的HP、物理攻防就极其低下了。牧师可以学会单体、全体回复以及异常状态恢复技能，同时还可以学会部分的辅助技能和少量单体圣属性魔法。在实战中，最主要的作用还是保证整个队伍的存活能力。牧师的缺点非常明显，由于物理攻防低，近距离接触敌人很危险，同时没有任何被动技能，可以说能力强化度极差，只能靠自身成长来增加能力。所幸可以装备盾，在一定程度上弥补生存能力。将牧师所有技能学满后，可以获得大神官の证，大幅增加魔法防御力和最大SP，延长持续参战时间。

牧师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
エイド	8	75	我方单体的HP回复，可通过咏唱增加回复量
エイドレ-ト	20	100	一定时间内我方单体的HP徐徐回复
エイドス	22	450	我方单全体的HP回复，可通过咏唱增加回复量
オレオ-ル	35	500	一定时间内我方单体如果战斗不能的话会自动复活一次
スキュ-ル	20	200	吸收敌方单体的HP
神の加护	30	200	一定时间内我方全体的魔法防御力中幅上升
デスパニッシャ-	25	500	给予正面全体敌人无视防御的物理伤害（必须装备仗）
ホ-リ-	37	300	对敌单体附带即死效果的圣光魔法，可通过咏唱增加威力
マ-クレス	15	75	让我方单体不容易引起敌人的注意
クリア	25	100	解除我方单体的毒、麻痹、混乱、睡眠和沉默状态
大神官の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+500、魔法防御力+100

盗贼（シ-フ）

比较特殊的职业，射击攻击力和打击攻击力的成长都很高，无论是近距离战还是远距离战都能手到擒来，但由于自身的HP和防御成长一般，在战斗中不能做肉盾来吸引火力。盗贼的技能包括了一些异常状态魔法和低威力的物理攻击技能，在实战中有一定的控场能力，给予敌人伤害后快速撤退并进行远距离控制是最常用的战术。将盗贼所有技能学会后可以获得盗贼王の证，极大的提升最大HP和SP，增加持续战斗能力。另外值得一提的是，盗贼所有技能学习所需要的SBP很低，培养到Master比其他职业要快很多。

盗贼技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
シ-フズハ-ツ	14	70	自身不容易吸引敌人注意
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
ハイドストライク	12	450	给予正面所有敌人无视防御的小幅伤害（必须装备片手剑）
软体神技	0	100	（被动技能）自身的技力+5、器用+5
オ-トガ-ド	0	150	（被动技能）装备盾的情况下，受到攻击时会自动防御
最大SP+300	0	600	（被动技能）自身的最大SP+300
スリ-プ	30	120	对敌单体的睡眠状态魔法，可通过咏唱增加命中率
パラライズ	30	120	对敌单体的麻痹状态魔法，可通过咏唱增加命中率
パニック	30	120	对敌单体的混乱状态魔法，可通过咏唱增加命中率
サ-チ	20	300	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
盗贼王の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+1000、最大SP+500

拳斗士（アカトキ）

拳斗士的打击攻击力和物理防御力成长是所有职业中数一数二的，非常适合近距离牵制以及阻挡敌人的前进，进一步保证我方后卫的安全。拳斗士的技能多偏向于高威力的物理攻击，相比较战士缺少挑衅技能，但很多技能都附带吹飞和眩晕等附加状态，实战中可以将敌人打退以保护队伍安全。拳斗士的弱点在于魔法攻防以及SP都极其低下，用不了几个技能SP就空了，且前期HP的成长一般，使用双手武器会导致防御力无法进一步强化。但后期学会被动技能和拳斗士の证之后，拳斗士就会摇身一变成为队伍里攻守兼备的矛与盾。



拳斗士技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
霸气	16	100	吹飞自身周围的所有敌人
稻妻アッパ-	30	300	给予正面所有敌人伤害的同时附带一定的麻痹效果（必须装备拳套）
黄金のコブシ	30	335	给予正面所有敌人大幅伤害并附带吹飞效果（必须装备拳套）
爆裂拳	30	420	给予正面所有敌人特大伤害（必须装备拳套）
チャンピオン	0	900	（被动技能）自身的最大HP+300、打击攻击力+30
我雷咆哮	30	80	解除我方全体的混乱和睡眠状态
电光火石	0	250	（被动技能）自身的技力+10、器用+10、运+5
不动の息吹	35	450	一定时间，我方单体受到攻击不会后仰
受け身の心得	0	500	（被动技能）自身的物理防御力+50
最大HP+800	0	800	（被动技能）自身的最大HP+400
拳斗士の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+500、打击攻击力+100

机械人（オ-トマタ）

机械人的固定职业，也是该种族惟一的一个职业，能力成长倾向于物理方向。HP、筋力和体力等成长都在全职业的中上水平，加上可以使用火器类武器，物理输出更加优秀。技能方面，拥有对敌全体的大伤害技能，以及大量增加能力的辅助技能，效果可以说是全职业中最强的，（你都只给人家一个职业还不设置强点？）极大地增加了输出能力和存活率。自身还有回复能力以及吸取SP的技能。即使是一人作战也不用畏惧。学会机械人所有技能后，可以获得アルテマの证，和囚人的被动技能一样大幅提升全能力，机械人惟一的缺点在于SP成长不高，后期用强力技能SP很容易空，需要装备足够的回复道具。用一句话来形容机械人就是：浓缩就是精华。千万别因为不能转职而小看它喔！

机械人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
アンチスキル	17	90	恢复使用者的全异常状态
パワ-ブ-スト	22	90	一定时间内使用者的打击、射击攻击力大幅上升
リミッタ-解除	42	275	一定时间内使用者全能力中幅上升
サテライトビ-ム	100	625	对敌全体的巨大光线攻击（必须装备重火器）
ブラックボックス	0	2100	（被动技能）自身全基础能力+20
ナノサイクル	5	50	自身HP少量回复
ディレイショック	20	285	吸收敌方单体的SP
フルスパ-ク	60	585	给予敌方全体附带麻痹效果的小伤害（必须装备重火器）
クロックアップス	0	525	（被动技能）自身全基础能力+5
アイアンボディ	0	1350	（被动技能）自身物理防御力+100并获得超级装甲效果
アルテマの证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身打击攻击力、射击攻击力、魔法攻击力、魔法防御力和物理防御力各+50

女武圣（アマゾネス）

女性专用的职业，能力成长倾向于物理方向，但实际物理攻防能力要比战士高很多，缺点是器用以及HP和SP成长较低，无法装备太重的防具来增加战斗能力。技能方面，多以各种强力的干扰魔法为主，降低敌人的攻防并进行控制。学会了女武圣所有的技能后，可以获得战乙女の证，极大地增加射击能力，考虑到该职业的技能设置以及物理防御的成长，强烈推荐想要使用该职业的玩家，给她装备弓箭吧！在远距离干扰并补刀是比较适合该职业的战术。

女武圣技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
毒掛け	10	65	一定时间给予敌方单体毒状态
眠り掛け	10	100	一定时间给予敌方单体睡眠状态
マヒ掛け	10	100	一定时间给予敌方单体麻痹状态
死期够え	52	455	一定时间内自身如果战斗不能的话会自动复活一次
最大HP+100	0	200	（被动技能）自身的最大HP+100
最大SP+100	0	200	（被动技能）自身的最大SP+100
アシッド	5	30	一定时间内敌方单体的物理防御力小幅下降
フレイアル	5	30	一定时间内敌方单体的打击、射击攻击力小幅下降
マバリッド	5	30	一定时间内敌方单体的魔法防御力小幅下降
スピットチャ-ジ	20	200	吸收敌方单体的SP
战乙女の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的射击攻击力+150

ソルジャ-（士兵）

类似于强化版的战士，拥有更强的HP和物理防御力的成长，稍加培养后绝对是活跃在前线的肉盾角色，效果要比战士强很多。技能方面，可以学会吸引敌人注意以及大量增加自身防御力的技能，同时还可以极大地强化自己的器用，装备更好的防具。如钢铁城墙一般的士兵还不乏大量的高威力攻击技能，稍加培养物理攻击力也不容小觑，在保护队员的同时给予敌人巨大的打击。士兵的弱点在于魔法防御稍微差点，且作为肉盾没有自身回复技能，需要用装备和同伴进行支援，同时SP的成长也不高，技能不要无限制乱放。学会士兵的所有技能可以获得拥兵の证，进一步强化物理防御力，队伍中有了该职业后，战士就可以考虑换掉了。

士兵技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
シ-ルドバッシュ	24	155	对敌单体的小伤害，一定概率附加眩晕效果（必须装备盾）
クロスエッジ	20	255	给予正面的全体敌人大伤害（必须装备片手剑）
セブンスエッジ	40	290	给予周围全体敌人大幅伤害（必须装备片手剑）
フルスイング	45	335	给予周围全体敌人附带吹飞效果的大幅伤害（必须装备片手剑或锤子）
パラディン	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+250、物理防御力+30、魔法防御力+20
ディレイジョン	0	800	（被动技能）物理防御力+50、最大重量+30
チェンジアップ	10	65	一定时间内自身的物理防御力小幅下降、打击和射击攻击力大幅上升
エレメントガ-ド	10	75	一定时间内自身的物理防御力中幅上升、魔法防御力小幅上升
セブンスアップ	20	165	一定时间内自身的全能力小幅上升
アイアンハ-ト	8	45	自身不容易吸引敌人注意
佣兵の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的物理防御力+150

商人

战斗能力非常低的职业，能力成长方面没有一项可以拿得出手，在战斗中无法发挥太大的作用。技能方面，大部分都是给自己增加防御并自动回复的技能，蹭队伍的生存能力一点不差。该职业还拥有全职业中惟一的打折技能以及投钱技能，前者可以让商店贩卖道具的价格下降，后者可以用钱对敌人造成伤害，学会了所有商人的技能后，可以获得富豪の证，让商店打折功能再次加强。总体来看，该职业的技能设置就是为了让玩家能安全地练满它，然后放在辅助职业的位置上来抑制队伍的金钱消耗量。

商人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
オ-トSPカバ-	0	500	（被动技能）自身的SP低于最大SP的一半以下时自动使用设定好的回复道具进行回复
钱魂	0	500	商店出售的武器、防具、回复道具和札的价格下降5%
オ-トHPカバ-	0	500	（被动技能）自身的HP低于最大HP的一半以下时自动使用设定好的回复道具进行回复
值引き交涉术	0	1000	商店出售的武器、防具、回复道具和札的价格下降10%
バリア	5	40	一定时间内我方单体的魔法防御力小幅上升
アイテム鉴定	10	200	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
フォ-ス	5	40	一定时间内我方单体的打击和射击攻击力小幅上升
最大HP+500	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+500
プロテト	5	40	一定时间内我方单体的物理防御力小幅上升
钱投げ	5	100	投掷金钱对敌方单体造成伤害
富豪の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）商店出售的所有商品价格下降15%

侍

极大强化了物理攻击力的职业，可以装备刀作为武器，能力成长以打击攻击力和技力为主，防御力要相对低一些。技能方面，除了附带吹飞效果的范围攻击技能外，还会有少量的辅助技能和被动技能，进一步强化攻击力的同时也增加了自身存活的能力。侍的缺点在于，舍弃了防御导致战场上存活率很一般，看准时机配合同伴给予敌人致命打击是他最基本的战术。加上SP成长不高，作战持续力差，必要时候还要靠吸收敌人HP来过活。学会了侍所有技能后可以获得剑豪の证，大幅增加最大HP，保证了侍的存活力。

侍技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
明镜止水	8	55	一定时间内自身的打击、射击和魔法攻击力小幅上升
必杀悲愤	0	200	（被动技能）自身的运+20
武士道精神	0	400	（被动技能）自身的最大HP+100、最大SP+100
安全悲愿	0	1000	（被动技能）自身物理防御力和魔法防御力各+50
浑身	10	135	对前方敌人附带吹飞效果的攻击
天狗削ぎ	24	255	给予正面所有敌人大幅伤害（必须装备刀）
疾风居合切り	45	590	无视防御给予正面所有敌人附带吹飞效果的攻击（必须装备刀）
大车轮	50	390	给予周围所有敌人附带吹飞效果的伤害（必须装备枪）
スピンドライブ	25	500	无视防御给予正面所有敌人伤害（必须装备枪）
血肉吸引	15	325	吸收敌方单体的HP
剑豪の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+1500

忍者

可以装备忍刀和弓的职业，各项基本能力中射击攻击力的成长较高，其他能力都保持在中等水平。技能方面，除了对单体和范围的伤害技能外，还会附带毒、麻痹等异常状态，配合全能力上升的技能，虽然不能一次性对敌人造成致命打击，但可以有效地牵制敌人，让同伴有更好的发挥空间，自身还对异常状态具有一定的抗性。要说忍者的缺点，在于物理攻击技能要求必须装备忍刀，增加忍者的危险率。总体来看算是一个中等输出+干扰型的职业，且还有超容易Master的优势。学会忍者所有技能后可以得到上忍の证，大幅增加SP最大值，配合其他职业有更强的持续作战能力。

忍者技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
毒雾	30	200	给予敌方全体毒效果
鬼火蜂	30	335	给予正面所有敌人附带毒效果的大幅伤害（必须装备忍刀二刀流）
雷斩り	30	385	给予正面所有敌人附带麻痹效果的大幅伤害（必须装备忍刀二刀流）
解きの心得	0	100	（被动技能）自身的器用+5、运+5
金欠ガ-ド	0	100	（被动技能）必定防御金欠状态
弱点狙い		0	150（被动技能）自身的技力+10、器用+5
隐遁の术	15	50	自身不容易吸引敌人注意，可通过咏唱增加效果
强化催眠の术	20	125	一定时间内自身全能力小幅上升
里幻惑の术	20	100	一定时间内给予敌方单体HP徐徐下降效果
神风の术	8	100	对敌单体的忍风魔法，可通过咏唱增加威力
上忍の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+1500

咒术师（シャ-マン）

可以说是强化型的牧师，只能男性转职，特点在于魔法攻击力的成长在所有职业中是最高的，虽然只有一招魔法攻击技能，但绝对是非常强力的杀手锏。咒术师其他技能中，包含了大幅增加攻击力的辅助技能，增加HP和SP的被动以及减少受狙率的辅助技能，让他的生存和持续作战力比牧师更上了一个台阶。除此之外咒术师还拥有全体回复技能以及延长自身战斗不能到死亡状态持续时间的被动技能，同时也拥有惟一一个能够将死亡角色复活的技能，极大减少了往返在监狱上的时间以及金钱的开销，加大作战效率。学习完咒术师所有的技能可以得到ネクロの证，再次强化魔法攻击力。不用说，只要获得该职业的职札的话，就可以完全取代牧师在队伍中的位置了。



咒术师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
执行猶予	0	100	（被动技能）自身从战斗不能到死亡之间的时间延长
ホスピタルスタ-	15	200	我方全体的HP回复
リバ-ス	50	200	（队伍技能）以HP全满状态复活死亡的角色
クリア-ス	75	300	解除我方全体的毒、麻痹、混乱、睡眠和沉默状态
最大SP+500	0	1000	（被动技能）自身的最大SP+500
ソウルレイト	60	585	对敌全体的强力光线攻击（必须装备杖）
レッドアイス	8	45	一定时间内自身的魔法攻击力中幅上升
时空闭锁	60	390	一定时间内敌方全体的魔法攻击力大幅下降
ステルス	0	30	（被动技能）不容易吸引敌人注意
最大HP+300	0	600	（被动技能）自身的最大HP+300
ネクロの证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的魔法攻击力+150

兔女郎（バニ-）

和女武圣一样只有女性才能转职的职业，同时也是游戏中最难转职的职业（该职业的职札获得难度巨大）。兔女郎全能力成长值非常高，比其他任何职业都要优秀，这一点在分配BP时就可以看出来。技能方面，兔女郎更偏向辅助和控制，自身的技能只有增加魔法防御，释放异常魔法等，没有任何有效的攻击技能，因此一开始只能辅助队友，等成长或转职后依靠其他职业技能的来发挥更强的战力，至于走魔法路线还是物理路线就看玩家的喜好来培养了。兔女郎想要获得Master很简单，技能消耗都不高，学满技能后可以获得売れっ娘の证，可以增加恋爱对象的好感度，算是一个比较有特色的被动技能。

兔女郎技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ピンクのカ-テン	10	65	一定时间内我方单体的魔法防御力中幅上升
愈しの空间	25	130	我方单体的全异常状态恢复
イケないお注射	20	130	一定时间内我方单体的魔法防御力大幅上升
手负いの兽	0	200	（被动技能）自身当前HP下降到最大HP的35%以下时造成的伤害上升为1.2倍
花魁气质	0	500	（被动技能）自身的最大HP+100、物理防御力+30
投げキッス	10	100	一定时间给予敌方单体混乱状态
ブラックコ-ル	20	130	一定时间让敌方单体HP徐徐下降
甘い香り	30	165	解除敌方全体的辅助状态
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
サ-チ	20	300	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
売れっ娘の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）恋爱效果得到增幅

转职

玩家可以在公会让队伍中的任意同伴进行转职，转职需要支付一定的金钱，如果角色是第一次转职的话，还可以设定副职业。转职的好处在于，可以保留该角色转职前职业已学习的技能以及已分配在角色身上的BP，如果玩家将之前的职业设定为副职业的话，就可以使用已持有的职业技能，这样能够弥补不同职业之间的缺点，例如魔法系职业装备物理系职业的被动技能，大幅增加HP和物理防御力，就能大幅提高在战场上的活跃率和生存力。缺点在于转职后新职业的等级为1，但可以保留之前所获得的SBP，继续学习新职业的技能，也就是说不同职业之间的等级互不继承。利用这一点，建议玩家先练好一个职业，然后多战斗来取得较多的SBP，转职后便可以更快地成长起来，培养出超强的角色。



培养全职业角色

部分职业有性别限制，理论上无法培养出全职业制霸的角色，但实际上游戏中是有方法可以做到的。具体就是前往ハッピ－アナトミ－・クリニック选择イリュ－ジョン改变角色的性别，更换性别的时候有一定概率失败，失败的情况下，原先是男性的角色性别会变成“男女”，外观看上去是男性，可以转职为所有职业，但无法更换女性专用的装备。当原先是女性时失败会显示性别为“女男”，可以转职所有职业，但不能更换男性专用装备，外观也是女性。不过失败的概率非常低，可以用S/L大法，但需要有耐性地慢慢刷。

转职道具



除了初期的7种职业外，其他的职业需要特定的转职道具才能转职（XXXの职札），游戏中可以获得的途径大致有3种：分别是从宝箱中获得、NPC好感度到达一定程度后赠予以及打倒敌人后随机掉落的黄金宝箱中获得。前两种方法可以获得的数量寥寥无几，想要培养全员全职业角色，还是需要刷啊。以下是转职道具的获得方法：

道具名称	效果	获得方法
ソルジャ－の职札	让一名角色可转职为ソルジャ－	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：シンディ－、イザベル
		2.敌人ゲヘナ兵士团掉落（盗贼の抜け道出现）
商人の职札	让一名角色可转职为商人	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：セリア、イッポリタ、バ－タル
		2.监狱B2F房间内的宝箱中获得
		3.敌人セノリヴィア商会掉落（异形の洞窟B2F出现）
侍の职札	让一名角色可转职为侍	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：ハ－デ、エリデ、モンフ
		2.罪人たちの祭坛的宝箱中获得
		3.敌人ホクバイ武士团掉落（ガルド收容所B1F出现）
アマゾネスの职札	让一名角色可转职为女武圣	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：マルティナ
		2.盗贼の抜け道的宝箱中获得
		3.敌人ヘズウ－ド女杰团掉落（绝望の荒野出现）
忍者の职札	让一名角色可转职为忍者	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：マルガリ－タ、リサ
		2.最果ての地的宝箱中获得
		3.敌人妖界忍众掉落（罪人たちの祭坛出现）
シャ－マンの职札	让一名角色可转职为咒术师	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：トグス、ティナ
		2.ガルド收容所B1F的宝箱中获得
		3.敌人マナルム咒术团（绝望の荒野出现）
バニ－の职札	让一名角色可转职为兔女郎	敌人ビブロスの蝶掉落（原始洞窟90F出现）

注1：好感度获赠的方法只能拿一次，宝箱也是。

注2：刷敌人的话掉落率非常低，必须有相当的耐心，可以优先击破敌人的队长来提高宝箱出现率，不过即使是这样，掉落概率也低得发指。

推荐职业组合



物理系

主职业 >> 拳斗士　副职业 >> 侍/囚人

极大幅度强化物理攻击力的职业组合。拳斗士的职业技能基本都是以攻击为主，Master后极大幅度增加物理攻击力，囚人不用说，全能力大幅强化，侍主要也是利用强力的单体攻击技能，配合辅助技能能够极大幅度增加战斗输出能力。这个职业组合的缺点在于SP比较少，如果攻击力足够的话，也可以将侍换成魔法职业，职业弥补SP的不足。另外，囚人的技能中有攻击一定概率附带即死效果的攻击技，这一招需要装备拳斗士的拳套，配合拳斗士对付HP较高的敌人能大幅加快作战速度。

主职业 >> 士兵

副职业 >> 战士（ファイタ－）/侍

这个职业组合完全就是用来强化一名强力的前卫护盾型职业，在游戏的中后期才能实现（当然前期就能拿到士兵的话也可以组合出来）。首先士兵和战士这两个职业可以极大幅度利用被动技能以及装备来强化自身的物理防御力，装备挑衅类技能的话，进入战斗后能极大程度保证队伍其他成员的安全，特别是魔法型职业可以安全在后方辅助回复，其他同伴就能全力专心地攻击了。侍的被动技能能够大幅提升士兵的最大HP，增加肉盾生存能力。当然战士也可以更换为囚人或者拳斗士，前者进一步强化基础能力，后者则拥有类似被动技能超级装甲的主力技能，并可以利用我雷咆哮来防止其他成员进入睡眠和混乱的异常状态。

主职业 >> 弓箭手（ア－チャ）、忍者、盗贼（シ－フ）或女武圣（アマゾネス）之一

副职业 >> 弓箭手、忍者、盗贼或女武圣之一/囚人

这种职业组合的特点在于能够最大程度提升技力，增加远程技能的攻击力。前面的四种职业无论哪一个都可以当作主职业，他们的特点在于技能都以辅助、弱化和弓为主，推荐以输出为目的的话可以使用弓箭手作为主职业，其他的职业用被动技能和弱化技能增加战斗时的辅助能力，囚人则进一步强化自身的基础性能，在战斗中能起到补刀，追击等作用。前期没有特定职业的职札时，可以以盗贼和弓箭手为主，虽然弱化能力会下降，但自身的存活以及输出会上升。该职业组合比较自由多变，前中后期都用得上，长期在队伍中配置1～2名会比较好。

魔法系

主职业 >> 魔法师（メイジ）

副职业 >> 牧师（プリ－スト）/囚人

三种职业都是游戏初期即可使用，在游戏前中期的活跃度会比较高。该组合的特点在于能更好地提升知力，进一步增加魔法的攻击力以及在战斗中的输出，除此之外还可以使用魔法师的2刀流系统，同时装备两把杖系武器能够极大地提升魔法攻击力。牧师的技能可以根据情况来进行回复和辅助，配合魔力上升也能进一步增加输出能力。囚人就不用说了，全能力上升30%的Master技能放在任何职业上都是非常实用的。这个组合的缺点在于体力HP和物理防御的技能很少，效果也比较差，生存能力会低一些，可以依靠装备弥补，或者在阵形中放到最后位置减少被狙击的概率，适用于游戏中前期。



主职业	咒术师（シャーマン）
副职业	囚人/商人

相比魔法师的组合，这个组合需要游戏进展到中后期才能达成，特点在于非常单纯地倾向于全体攻击和回复的魔法型职业。虽然对于知力的强化没有魔法师组合高，但咒术师本身附带的能力让其输出和回复两不误，丝毫不比魔法师的组合弱，辅助职业囚人进一步强化能力，商人则可以利用自动使用回复道具的技能，有这些配合的话，在战斗时作为NPC也能够发挥出强力持久的作战能力，如果是玩家手动操作的话，可以将商人更换为魔法师或者牧师，或者拳斗士，来进一步强化攻击能力或弥补防御力等。

特殊系

主职业	兔女郎（バニ－）
副职业	商人

最基础的辅助型职业，不过得到的时期比较靠后，或者让设施里的女性加入也可以快速组合出来。这两个职业组合最大的好处在于监狱城内活动会非常方便，商人的3个被动技能装备后可以进行快速刷钱。兔女郎的Master技能则可以让监狱城其他同伴加入更快（送礼品的次数缩短为14～15次）。当然刷完这两项的话还是建议换成其他职业，避免战斗力下降。

战斗相关

技能与道具的设置

若要在战斗中使用技能或道具，需要先设置在动作菜单上。在菜单界面上选择**メンバ－**下的**スロット設定**就可以进行设置了。玩家最多一次可以设置8种指令，可设置的范围包含玩家所持有的道具，特殊的四种团队指令（全体攻击、防御等）以及角色的主动技能，设定后在战斗中分别按下方向键或L+方向键来发动。最后的**パッシブスロット**则专门用来设置角色的被动技能，1名角色最多能设置4个被动技能，后期习得了多种被动技能的情况下，就需要根据角色的职业定位来选择设置了。最后要提醒玩家的是，设置主动技能时，如果全部设置成同一种技能，那么战斗中使用的效果会上升，算是游戏中的一个小技巧吧。另外，NPC队友只会使用玩家设置好的技能和道具，千万别嫌麻烦而不设置喔。



连锁攻击与经验加成

装备单手武器后，按○键为弱攻击；装备部分双手武器时按下△则是强攻击，配合弱攻击可以让攻击的连击变化；装备刀、双手剑和盾时，在敌人攻击一瞬间按下△则是即时防御。在使用弱攻击时，攻击的一瞬间角色头上会出现金光，这个时候继续按下去能形成特殊的连锁攻击，快速给予敌人较大的伤害，连锁攻击一次最多能持续10次。随着连击数的增加，战斗后经验值倍率会上升，在战斗中形成较高的连击可以得到比平时更多的经验值，加快角色的成长。

魔法咏唱



游戏中的魔法与技能的不同之处在于，在非菜单界面下发动魔法会进入咏唱状态，咏唱时角色无法行动，脚下的魔法阵会逐渐扩大，到达最大时释放可以增加魔法的威力、异常状态的命中率以及回复魔法的回复量等等，比立刻发动效果要好，但缺点是需要时间，容易被敌人乘虚而入。如果在菜单状态下使用魔法，则和未咏唱时的魔法效果一样，实战中需要根据战斗情况来选择发动方法，特别是一些难度比较高的BOSS战中更要注意。

武器熟练度

连续使用同一类型的武器，熟练度会上升，熟练度提升后使用武器时的效果会有小幅增加，在角色选定了武器后切忌频繁更换喔！

爆发状态（ブ-スト）

在战斗中连续攻击敌人的话，可以快速积累画面右下角的爆发槽（用连锁攻击积累速度更快），蓄满后爆发槽会发出蓝光，点击它就可以让全员进入爆发状态。该状态下我方全员造成的伤害翻倍，受到的伤害减半，是玩家对敌人进行追击、给予敌人致命伤害的最佳机会。爆发槽持续的时间很短，但由于战斗结束后会自动清空，积累满后不要攒着，直接使用吧！另外，敌人也会发动爆发状态（发动时画面会变红并出现提示），遇到这种情况最好全员防御，扛过这几秒后再伺机进行反击。



逃走

进入战斗后感觉不敌对手的话，可以尝试逃走，方法是靠近战斗区域的边缘一定时间后脱离战场。当然游戏中一些战斗是无法逃走的。另外根据敌我方的实力强弱差，逃走所需时间也会变化。

战斗胜利与宝箱

战斗胜利后，玩家可以获得一定的经验值和SBP，还可以调查敌人的尸体获得素材、金钱以及各种装备等，需要注意的是敌人的尸体一定时间后会消失，因此结束战斗后首要任务就是回收敌人身上的道具。另外，结束战斗时还有一定概率会出现宝箱。本作的宝箱一共分3种，分别是木宝箱、铜宝箱和金宝箱，宝箱越珍贵等级就越高，开出的道具也越好，不过高等级的宝箱一般有陷阱，包括全员中毒、HP伤害、单体即死等。开启宝箱时，建议将操作角色切换到队伍中器用最高的人（按SELECT切换），这样回避掉陷阱的概率也会提高。最后要提醒玩家的是，战斗时如果先将敌人队伍里的队长打倒，获得的经验值虽然会下降，但出现宝箱的几率会上升，这一点对于要刷职札的玩家来说是必须要掌握的技巧。







异常状态

本作的异常状态种类繁多，部分状态对战斗的影响很大，且无法自动恢复，中了的情况下一定要及时解除。值得一提的是，游戏中的战斗不能和死亡属于两种状态，在战斗状态下HP变为0的话，首先会进入战斗不能状态，该状态下角色头上会出现倒计时，倒计时结束前不救助的话，才会进入死亡状态。死亡状态下角色在结束战斗后不会归队，必须回到欢乐街的教会花钱才能复活，非常麻烦，在战斗中一定要尽量避免这种情况发生。当然后期也有直接回复死亡状态的道具，当然价格就比较坑人了。最后要提醒玩家的是，如果角色在战斗中处于战斗不能的状态时，我方结束了战斗的话，那么该角色会强制进入死亡状态，所以有角色在战斗不能的情况下，应当优先让其复活，否则一旦死亡损失就大了（说实话真是很讨厌的设定）。以下是本作中所有异常状态的效果。

毒：一定时间内HP徐徐减少。
睡眠：一定时间内无法进行任何行动。被攻击后解除睡眠状态。
沉默：一定时间内无法使用任何技能。
麻痹：一定时间内无法行动。
混乱：一定时间内会随机攻击我方同伴。
战斗不能：HP为0，无法继续战斗。
死亡：战斗不能的情况下10秒内不进行救助进入死亡状态，战斗结束后也不会自动复活。
金欠：一定时间内所持金钱徐徐减少。

同伴情报



全男性同伴加入一览

以下是本作中所有男性同伴的具体加入方法以及他们加入时的状态，想要让其快速加入，推荐在学会了兔女郎的売れっ娘の证后在赠送礼物，这样实际只要送14到15个即可让其加入。另外要注意的是，这些同伴都有讨厌的礼品，最好按照下表中列出的礼品来赠送，乱送只会费时费力。好感度达到要求选择诱いを受ける即可让其加入队伍。

同伴名称	出现时间	所在位置	种族	主职业/副职业（等级）	性格	初期装备	喜欢的礼品
エドウィン	初期	城门前广场	ヒューマン	囚人LV10/ソルジャ-LV5	负けず嫌い	囚人の服/重力石の指轮（S）	实践战斗テクニック！/ある犯罪者达の日记
ランジュレ	主线任务“城主の隐れ家”完成后	ガンドゥーム城外周3	精灵	囚人LV10/侍LV5	耻ずかしがり	囚人の服/重力石の指轮（S）	邪眼のオブジェ/实践战斗テクニック！/ある犯罪者达の日记
リリ-	主线任务“城主の隐れ家”完成后	欢乐街	人类	ファイタ-LV10/シ-フLV5	マジメ	ショートソ-ド/下级士兵の兜/フィ-ルドア-マ-/ファストグロ-ブ/レザ-パンツ/重力石の指轮（S）	实践战斗テクニック！/龙骨ライタ-
ベネガス	初期	最下层	ビ-スト	アカトキLV10/シ-フLV5	慎重	ナックル/ブルガルベスト/マ-チャントア-ム/マ-チャントパンツ/重力石（S）の指轮	异邦の箱/不死鸟の生き血
チャガン	初期	最下层	妖精	ア-チャLV10/プリ-ストLV5	气分屋	ショートボウ/ファストア-マ-/ファストグロ-ブ/ファストブ-ツ/重力石の指轮（S）	战斗实践テクニック！/龙のレバ刺し/太古の秘药
アランジ	主线任务“城主の隐れ家”完成后	最下层施设（商店位置）	夜魔	囚人LV10/忍者LV5	ワイルド	囚人の服/重力石の指轮（S）	叫びのオルゴ-ル/妖精ランプ
ボル	主线任务“城主の隐れ家完成后	平民层	妖精	シ-フLV10/ファイタ-LV5	しっかり者	ショートソ-ド/ファストア-マ-/ファストグロ-ブ/ファストブ-ツ/重力石の指轮（S）	妖精ランプ/黄金ドクロの杯
フェルレッティ	主线任务“城主の隐れ家”完成后	平民层	夜魔	プリ-ストLV20/メイジLV5	天然	メイス/导师のケ-プ/ファストグロ-ブ/マ-チャントパンツ/重力石の指轮（S）	叫びのオルゴ-ル/わら人形十体セット/使い魔の左手/妖木の种/太古の秘药/世界咒术大百科
ソレス	主线任务“城主の隐れ家”完成后	平民层	野兽	メイジLV10/プリ-ストLV5	ワイルド	ステッキ/マ-チャントグラス/术士のケ-プ/グリモア-ム/ファストブ-ツ/重力石の指轮（S）	妖精ランプ/世界咒术大百科
ディルク	主线任务“野盗を倒せ”完成后	贵族层	兽人	メイジLV10/プリ-ストLV5	ワイルド	ステッキ/マ-チャントグラス/术士のケ-プ/グリモア-ム/ファストブ-ツ/重力石の指轮（S）	龙のレバ刺し

全女性同伴加入一览

在欢乐街的ギルド“スター キス”、ハッピ-アナトミ-・クリニック以及ベネット商会三个设施内出现的女性同伴都是可以加入的，那么如何最有效率让其快速加入呢，以下是笔者建议的方法：

1 进入任何设施后出现的女性都是随机的，如果想要特定的女性出现，可以出设施后采取S/L的方法来快速刷新。

2 想要进入性感时间，必须满足的一个条件为达到每名角色要求的最低消费（ST），这一点ハッピ-アナトミ-・クリニック以及ベネット商会比较简单，选择购买道具或者花钱注射针水增加能力即可，公会ギルド“スタ-キス”比较麻烦，推荐的方法是采取在这里雇佣新同伴的方式来消费，一次可以消费3000G，不过这些钱就只能浪费了，雇佣太多同伴占位的情况下只能进行除名。

3 最低消费可以算上指定该名女性时的消费，例如公会ギルド“スタ-キス”的トグス要求要消费4000，可以采取指定她2次，然后雇佣一次同伴的方法，600+600+3000=4200来达到最低消费要求。

4 每次见面至少可以送一次礼品道具，送完后最快再送的方法是离开设施，找个最近的地方进行一场战斗，然后返回即可再送。

5 性感时间和送礼品一样，也是需要进行间隔的，战斗一次才能再次进入该模式。

6 性感时间内只要拼命揉该角色的弱点部位就可以快速增加其满意度，如果出现NG的话迅速点击画面上的感叹号即可，这些在前文就说明过，不过比较麻烦的是KISS指令，出现该指令后需要玩家将手指持续按在KISS指示的位置上，数秒后出现感叹号的一瞬间放开，成功的话可以增加满意度，还能获得角色的香吻，但该指令对时间把握的要求很大，一般在出现的6-7秒内要求放开，失败的话也不用过分纠结，继续互动也可以让其达成满意状态的。

7 每次性感时间成功通过后，角色都会奖励玩家道具，如果是第一次的话奖励的会是比较特殊的XXXの名刺，以后奖励的基本都是各种回复类道具。

8 成功达到最高的好感度后，还需要与其再对话一次，画面右边会出现约会（デート）的选项，点击即可触发与该角色的约会任务，都是非常简单的任务，完成后可以让其加入并获得特定的转职道具（以及与该名角色上旅馆），具体可以参考约会任务部分。

9 所有角色完成约会任务后就不会在设施内出现了，转职道具也只会给予一次。当某个设施的女孩全部加入后，想要再使用该设施的功能则要与店主进行对话，以下是所有角色的特点以及弱点一览：





公会ギルド“スタ-キス”

角色名	指名所需金额	最低消费金额（ST）	可赠送的转职道具	可奖励的特殊道具	喜欢的礼品道具	加入时的主职业/副职业	种族	加入时的性格	弱点
シンディ-	200G	1000G	ソルジャ-の职札	シンディ-の名刺	真实のカガミ/幻惑アロマ/魔石のかけら/妖精の泪	バニ-LV5/シ-フLV5	人类	天然	左胸→大腿中间→左胸→臀部
セリア	300G	2000G	商人の职札	セリアの名刺	王女の香水/幻惑アロマ/魅惑エキス/わら人形十体セット/鲜血のバラ	バニ-LV10/ア-チャLV5	人类	マジメ	脸部→左腿→肚子→背部
ハ-デ	500G	3000G	侍の职札	ハ-デの名刺	叫びのオルゴ-ル/实践战斗テクニック	バニ-LV15/メイジLV5	人类	自由奔放	左胸→右腿→左胸→臀部
トグス	600G	4000G	シャ-マンの职札	トグスの名刺	邪眼のオブジェ/不死鸟の生き血/黄金のドクロ杯/魂の宝珠	バニ-LV20/ファイタ-LV5	妖精	耻ずかしがり	胸部→右腿→肚脐→臀部
ブリ-ジダ	700G	5000G	忍者の职札	ブリ-ジダの名刺	不死鸟の生き血	バニ-LV25/プリ-ストLV5	精灵	负けず嫌い	左额头→胃附近的位置→左胸→臀部
イゾルデ	800G	7000G	アマゾネスの职札	イゾルデの名刺	邪眼のオブジェ/叫びのオルゴ-ル	バニ-LV30/アカトキLV5	矮人	ウイルド	胸部→右膝→肚脐往上一点的位置→臀部

ベネット商会

角色名	指名所需金额	最低消费金额（ST）	可赠送的转职道具	可奖励的特殊道具	喜欢的礼品道具	加入时的主职业/副职业	种族	加入时的性格	弱点
マルガリ-タ	200G	1000G	忍者の职札	マルガリ-タの小皿	王女の香水/魔神草クリ-ム/幻惑アロマ/魅惑エキス/黄金ドクロの杯	バニ-LV5/プリ-ストLV5	人类	しっかり者	胸部→左大腿→膝盖往上一点的位置→背部脓包状的条形物位置
バ-タル	300G	2000G	商人の职札	バ-タルの羽ペン（4000G）	异邦の箱/魔神草クリ-ム/龙パック/不死鸟の生き血	バニ-LV10/ア-チャLV5	矮人	负けず嫌い	左胸→肚脐→左胸→背脊
エリデ	500G	4000G	侍の职札	エリデのフォ-ク	实践战斗テクニック	バニ-LV15/メイジLV5	精灵	ウイルド	额头→肚脐→左胸→臀部
ティナ	600G	7000G	シャ-マンの职札	ティナのノ-ト	邪眼のオブジェ/鲜血のバラ	バニ-LV20/ファイタ-LV5	人类	マジメ	头→腹部→腹部→臀部
マルティナ（DLC）	700G	8000G	アマゾネスの职札	マルティナのバッグ	妖精の泪/真实の镜/王女の香水	バニ-LV25/アカトキLV5	妖精	天然	嘴→右膝→左胸→臀部

ハッピ-アナトミ-・クリニック

角色名	指名所需金额	最低消费金额（ST）	可赠送的转职道具	可奖励的特殊道具	喜欢的礼品道具	加入时的主职业/副职业	种族	加入时的性格	弱点
イサベル	200G	1000G	ソルジャ-の职札	イサベルの听诊器	龙のレバ刺し/太古の秘药	バニ-LV5/シ-フLV5	人类	マジメ	胸部→右腿→左胸→臀部
イッポリタ	300G	7500G	商人の职札	イッポリタの日记	叫びのオルゴ-ル/世界咒术大百科	バニ-LV10/ア-チャLV5	夜魔	天然	胸部→肚脐→肚脐→腰部
モンフ	500G	10000G	侍の职札	モンフのハサミ	邪眼のオブジェ	バニ-LV15/メイジLV5	矮人	ク-ル	右上臂→左大腿→肚脐→背部脓包状的条形物位置
ジャンヌ	600G	12500G	アマゾネスの职札	ジャンヌの注射器	王女の香水	バニ-LV20/アカトキLV5	精灵	耻ずかしがり	胸部→右膝→腹部→靠近左胸背面的位置
リサ（DLC）	700G	15000G	忍者の职札	リサのメス	叫びのオルゴ-ル/幻惑アロマ	バニ-LV25/プリ-ストLV5	人类	气分屋	胸部→左脚→胃附近的位置→臀部

游戏心得

赚钱方法



回复道具がまぐち，有这几个技能后在旁边的商店购买可以让原价250一个下降到175一个，交付后可以获得7500的金钱，这样就赚了30%的利润，如此反复，一次购买的越多，反复交付后赚得的金钱也越多，游戏中最大能够购买200组药品（200组99个的道具），一次消耗3465000G，交付完成后有1485000G的利润。反复数次玩家就可以成为游戏中真正的富豪了。

本作中赚钱最快的方法无疑是倒买倒卖。具体的方式为：必须先将商人达到Master学会三个交涉被动技能钱魂、值引き交涉术和富豪の证，这三个被动技能装备后可以让商店贩卖的道具价格合计下降30%。接着在最下层施设接受任务“金运上升”，这个任务的要求是购买30个商店的

カタログ系收集品

这些收集品包含了片手剑、忍刀、杖、刀、两手剑、**メイス**、枪、**ナックル**、弓、重火器10个种类，每个种类又分别为1~10号共10件，每种武器类型的1~9号收集品在游戏中的各个地图内出现，玩家进行探索的时候多调查地面的发光物体，基本不会漏掉。10号收集品全部都位于原初の树内（前50层），将任意一个系列武器的1~10号收集品全部集齐的话，可以获得对应的称号。除此之外，与欢乐街礼品商店右边的NPC**タンバ**-对话，他会将玩家的收集品打造成一件全新的武器赠予玩家（需要对应武器的1~10号收集品全部集齐才可以），一共有10件武器可以获得，这些武器的能力不算很高，但外型比较恶搞，属于纯娱乐型的武器，也算是收集武器中的一项吧，集齐的玩家前往别忘记来领取。

自动挂机

由于本作和大部分的在线游戏一样，敌人在被打倒后一定时间是会重生的，加上电脑控制的队员有6人之多，利用这两点，我们可以实现放置挂机来让角色快速积累SBP点和经验值，毕竟本作有很多称号需要角色等级和职业技能全习得来达成。想要安全挂机，首先要保证角色够强，其次要选择好空旷的地点，以免打死敌人后移动过敌人锁定范围导致罚站的情况。由于本作的NPC在SP使用完毕后不会自动使用道具回复（装备了商人的技能情况下除外），挂机还是首推物理职业。选择好地点后，用牙签等道具将方向键或R键卡死即可，操作的角色尽量选择队伍中最弱的角色，让强力的角色由AI控制，更好的发挥战力，以下是推荐的几个挂机地点：

初期：监狱出来后初始位置的杂兵，推荐挂**イ-ア**这种小怪物，对玩家装备和等级要求很低，安全性非常高，就是非常没效率，等级在20以上就很难升级了。

中期：监狱B2F中央附近的位置，会出现7只**スライム**型怪物，这种敌人不会使用任何有威胁的技能，但攻击还是有威力的。推荐全员等级30以上，同时更新了最新装备后再挂机。注意这里的敌人会随机切换，如果没有遇到7只**スライム**的话可以切换区域用S/L大法刷出来。

后期：最果ての地中央位置，有7只高级**コボルト**出现，这里每只**コボルト**有200的经验，一次可以获得高达1400的经验。但它们的能力不弱，推荐等级至少在40级以上，同时更新最新的装备再来。另外要注意的是，这里玩家可以切换控制魔法角色，因为敌人会使用沉默状态攻击，魔法角色被沉默就没多大输出能力了。

流程攻略

游戏剧情由主线任务的方式推进。初次游戏的玩家，可以先参考一周目主线任务攻略。

主线任务

先任者



游戏一开始主角一行人被残暴的国王刻上了死の刻印，同时被送到了监狱，剧情后同行的**カルロス**会成为同伴，队伍最大编成增加到3人，可以自由行动后先别急着触发主线剧情，在欢乐街右下角地下通道的角落内可以获得“刀**カタログ**4号”（地上发光的位置）。接下来从南边的城门进入城门前广间，自动触发一场战斗，没有任何难度，多熟悉一下本作的基本战斗操作。胜利后返回欢乐街，同行的**ポ-ル**会正式给玩家介绍这里的设施情况并加入队伍，队伍最大编成人员上升到4人，剧情后任务自动完成，进入公会**キルド**“**スタ-キス**”接受下一个任务。

连合国のスパイ暗杀

接受任务后再次进入城门前广间与敌人**セルゲイ**、**ゴロツキ**战斗，由于是3VS2所以也无难度，胜利后调查敌人的尸体可以获得道具或金钱奖励，但要注意



尸体一定时间后会消失，同时解锁宝箱系统，调查的时候如果有等级，就尽量让器用高的角色去开启，回避陷阱的概率也会提高（按SELECT键可以切换调查的角色）。在宝箱内获得“鉴定の札”后前往广场西边的**ガンドウ-ム**城外周1触发剧情，发现间谍后返回前广间，走右边的通道进入**ガンドウ-ム**外苑——血涂**られた**草原，刚出门会遇到一开始的同伴，并教

会玩家如何救助陷入战斗不能的同伴，切记同伴战斗不能10秒倒计时结束前必须使用道具救助，否则同伴会死亡，在战斗中要用道具也必须先设置。

剧情后进入第一个草原区域，敌人都是随机出现的，靠近后会自动切换进入战斗状态，根据玩家目前所选的职业，优先习得回复技能增加点实力，没有回复技能的话就只能靠道具了。推荐练到LV6左右，积累SBP学会战士的鉴定技能，可以免费鉴定战斗中获得的未鉴定道具（建议回监狱，这样在大门前来回走动可以快速回复满SP进行鉴定）。草原右边的通道暂时不要走，会有强力的敌人守候。进入左边的通道，根据箭头指示进入洞穴，在这里会与本次任务的BOSS战斗。

BOSS アドバイス

BOSS会携带4只蝙蝠上场，我方全员等级不能低于5级，利用连锁攻击快速歼灭蝙蝠，有攻击力上升的技能优先使用，连锁攻击控制的好的话10连击可以直接接BOSS一套带走。队伍中有回复职业的话建议放在后排位置，主控攻击角色，毕竟NPC队员是不会使用连锁攻击的。

バルデスの情报

将BOSS打倒后自动接到该任务，一路返回监狱，与欢乐街左边区域的**ベロニカ**对话（注意离开时的区域内可能会碰到魔法系敌人，他们的攻击力很高，注意好自己的HP）。剧情后任务自动完成，同时队伍最大人数增加到5人。

パルの雫



回到欢乐街中央的位置，调查正中央的大门后触发剧情，自动进入谒见の间后一路往上走，调查城主の间的宝箱获得**パルの雫**。接下来原路返回，在谒见の间会与**バルデスファミリ**一战斗。敌人数量比较多且HP很高，还是很麻烦的，建议从后面的敌人开始清理，连锁攻击和**ブースト**状态一定要多加利用，快速削减敌人的数量，注意这场战斗全灭也可以通过，但这样会让所持金减半，尽量不要失败。胜利后返回原地点将**パルの雫**交给**ベロニカ**后完成任务。

トゥルイへの贈り物

将**パルの雫**交给**ベロニカ**后自动触发该任务，由于该任务的目标敌人很强，建议这个阶段先去完成一些支线任务，提升队伍等级并赚取金钱，如果玩家队伍中没有回复职业的话，可以赚钱雇佣一名同伴，但雇佣费用很高（10级大概在10000G左右），可以靠刷敌人卖素材或完成任务来积累，或者直接花3000雇佣一名等级1的同伴重新培养。另外要提醒玩家的是，剧情自动加入的同伴后期全都会离开，可能的情况下尽量不要培养他们，免得白费力气。本次的任务敌人位于血涂**られた**草原的西南边，位置很远，进入血涂**られた**草原后顺着箭头往左下方的小路前进，路上的敌人最好回避。积累力量全力对付BOSS，击倒他后返回欢乐街将**トゥルイの腕轮**交给**ベロニカ**自动完成任务。



BOSS トゥルイ

トゥルイ会携带4名战士登场，由于他的远距离弓箭伤害非常高，建议全员优先狙击他，避免他躲在一旁放暗箭并释放魔法。其他的战士能力很一般，但部分持盾，防御力比较高。我方最好要有6名成员，且回复系职业最少要有1名，平均等级至少在9级以上，不然很容易中途回复不足导致全灭。胜利后可以获得**トゥルイの腕轮**。

仲间を集めろ

完成任务后获得遗产的情报，接受任务后可以作成**ビースト**种族，同时队伍最大编成人员增加到6人。**ビースト**种族的HP和物理攻击成长很高，很适合做前卫型职业。本次任务要求除了NPC**ベロニカ**外，玩家要将队伍人员扩充到6人，不过既然都打倒了第2个BOSS，玩家手中应该有不少钱了，招募队员的2种方法在前面已经介绍过，如何招募就看玩家自己的经济状况了。凑齐6人后可以先到低等级地图提升一下等级，让后面加入的角色快速升级，准备完成后与**ベロニカ**对话即可完成任务。

城主の行方

任务一开始**ベロニカ**会自动加入队伍，这样队伍中一共有7人了。**ベロニカ**的职业是魔法师，能力还算可以，就是没有SBP，需要在以后的战斗中累积。准备一下来到欢乐街的最下层施设，与商店店主交谈会与其展开战斗，胜利后自动完成任务并获得新的情报。



BOSS ジェ-ラ-ズ

由于一进入最下层施设就会自动开始战斗，进入前一定要准备充分。BOSS**ジェ-ラ-ズ**会携带4名兽人战士登场，一开始不要靠近他，增加攻击力后全力消灭兽人，这时候他只会躲在一旁看戏，等兽人清理干净了，切换远距离的职业集中火力攻击BOSS，BOSS最具威胁的地方是攻击力超高，靠近连续攻击容易被其反击死，最好的方法还是让NPC上去防御他的攻击，自己在后面放暗箭。推荐全员平均等级在10级左右，同时至少要有1名回复单位在后方进行回复和支援。

城主の隠れ家

接到该任务后商店可以正常使用了，这个时候别急着走主线，因为任务难度是三星的。不妨先去完成新出现的支线任务进一步提升实力。准备好后进入血涂**られた**草原，走右上角的通道进入异形**の**洞窟。调查中央的门会提示有BOSS战，进入后与本次的BOSS**ガンドウ-ム**战斗，胜利后BOSS会逃走，离开洞窟进入右下角的里切**り**の溪谷，通过这里到达绝望**の**荒野，会与之前接触的3名BOSS战斗，打倒他们后任务虽然完成了，但众人却中了陷阱。



BOSS ガンドゥ-ムの壁

实力很强的BOSS，特点在于极高的物理攻击力和防御力，好在他的HP不高，大概在1000多点，笔者15级的水平增加攻击力后10连击直接将其一套带走。战斗中后方的魔法角色一定要小心，被他攻击到一下不死也要半残。最安全的打法是利用他攻击速度和频率都很低的特点，全员先防御他的攻击再反击。

BOSS オ-スティン

本战将同时面对3名BOSS，包括之前的BOSSガンドゥ-ム，难度可想而知。建议先不要管两名物理型BOSS，全力攻击后排的魔法师ウイル，10连击就可以解决他，剩下两名可以先下达防御指令，操作远程攻击职业削减他的HP，我方的战士如果学会了增加最大HP的被动技能的话，可以尝试硬拼（笔者到这里战士的HP已经上千了）。只要回复单位回复跟上100%可以轻松干掉他。推荐全员等级在15以上，同时多准备点回复和复活道具以备不时之需，如果回复职业已经学会全体回复魔法的话，战斗难度还会下降。

暴动を阻止せよ！

完成了任务后发现**カルロス**竟然是皇帝的密探。接受该任务后3名剧情NPC都会离队，到公会重新更换同伴吧！注意此时监狱一些没开放的设施例如平民层现在可以进入了，有不少宝箱可以回收，千万别错过。人物作成也追加**ナイトメア**这个新种族，是很适合充当魔法职业的种族。在公会**ギルド“スタ-キス”**与**シャルロット**对话可以收回之前装在NPC队员身上的装备，另外还可以接到一个委托任务，打赢她后可以获得强力的被动技能“月光”，大幅提升能力。一切准备就绪后从**ガンドゥ-ム**外苑进入左边的盗贼**の抜け**道区域。这里的敌人很强，可以让低等级的角色快速升级，但也要注意他们的安全，另外，在左边区域会有一个等级100的宝箱，打开后会得到转职道具**“アマゾネスの职札”**，虽然以玩家目前的实力打开必定会中陷阱，不过还是推荐冒险拿一下，可以让女性角色转职为女武圣。在中央区域触发剧情后与矮人族进行BOSS两连战，胜利后任务自动完成并获得狮子の键。

BOSS バウア-ファミリ-

首先面对的是他的5名手下，全都是物理攻击型职业，攻击力很高，魔法角色最好躲远点，使用连锁攻击快速削减其数量会大大增强安全度，如果魔法师学会了陨石魔法，不要咏唱直接放吧，不但能造成大幅伤害还可以阻止他们前进，几个魔法就可以解决他们。

BOSS ハンス

因为是连续战斗，所以HP会紧接着上一场战斗结束时的状态开战。回复职业一定要第一时间回复，这样才能保证队伍的安全性。几名手下和之前的能力一样，优先消灭掉，BOSS最麻烦的在于会使用大范围的攻击技能，附带吹飞效果，看到他接近后先进行防御，或者给他使用异常状态魔法，减少他的攻击机会,回复战斗不能的药品每名成员都应该装上几个，以免需要救人的时候腾不开手。



政治犯を倒せ！



接受这个任务后监狱的B2F，**ガンドゥ-ム**城外周2等区域都会开启，可以回收宝箱的同时还能接到不少的委托任务，特别是**ガンドゥ-ム**城外周2关联的几个监狱，可以拿到不少武器收集部件。建议先收集并完成这些任务来提升自己的实力。准备好后进入监狱B2F，在中央位置与本次的BOSS进行2连战，胜利后任务自动完成。

BOSS ホルツィンファミリ-

首先的对手是BOSS的手下，基本全是物理系的敌人，攻防能力高外加行动速度快，好在HP都不高，使用高威力的物理技能快速削减敌人数量，或者让前方的角色抵挡敌人的脚步，后方魔法师快速释放全体攻击魔法，利用他们魔法防御低下的特点削减他们的HP，战斗结束前最好确认一下队伍的HP在一定值以上，以便对应下一场BOSS战。

BOSS 首领ホルツィン

ホルツィン会使用强力的魔法技能，后方还有回复职业，优先击破敌人的回复职业，再全力攻击他。ホルツィン的HP比较高，使用眩晕等附带异常状态的攻击技能能够有效控制他的行动，如果对方释放了ブ-スト状态，立刻后退并进行防御，撑过这几秒要相对安全一些。我方队伍的ブ-スト一满就用吧，千万别省着。

BOSS ベイゲン亲卫队

剧情后与一群杂兵战斗，难度要比之前低很多，先将弓箭手打倒再对付后方的战士，注意回复基本不会有危险。

バレリオを暗杀

战斗结束后返回之前的房间可以找到强力宝箱，打开能够获得转职道具“商人の职札”。一路回到欢乐街进入**ギルド“スタ-キス”**会发生剧情并接到该任务。打到这里公会会出现奖励技能学习书的支线任务，虽然需要长时间刷素材，但还是推荐优先完成，使用这些技能书可以习得被动技能，大幅增加角色的实力。继续主线的话，前往绝望の荒野，这个地图的敌人强度非常高，行动时一定要当心，在该地图中央地区会遭遇本次的目标BOSS**バルデス**，依旧是2连战，一定要做好准备。胜利后他告诉主角消除自己身上的死の刻印的方法后就离开了。



BOSS バルデスファミリー

两次战斗都是一样的，BOSS会携带他的一名手下与玩家战斗，他们的特点是高攻击和高HP，且会使用ブースト状态。优先狙击BOSS，他的手下威胁度非常低，只要魔法和远距离角色不靠近他们的话，全力辅助很容易能胜利，前卫成员惟一要注意他们带有眩晕效果的攻击，可以先防御，等魔法角色攻击他们造成硬直时再开始连锁攻击。将其击破一次后还会再来一次，第二次他的攻击力和HP还会增加，第一时间做好回复工作，让物理角色上去硬拼吧，本次BOSS的难度要比之前的几场BOSS战简单多了，很容易能在全员不死的情况下过关。

大魔导师を探せ！

由于本次任务的目的地就在眼前，剧情结束后可以直接考虑完成该主线任务。走最下方的通道来到最果ての地，这里的敌人比之前的更强，行动时一定要小心。一路向下走，在隐遁の道区域左边角落内有一个100级的宝箱，老方法强制打开它可以得到一个转职道具“忍者の职札”，千万要记得回收。在荒野の最果て区域触发剧情，来到最下方遭遇人魔导士后任务自动完成。

谜のドラゴンを倒せ

没想到大魔道士所说的解除刻印的方法竟然需要打倒一头巨大的龙，胜利后大魔道士用生命的代价让刻印消失，主角终于摆脱了皇帝的束缚。



BOSS 谜のドラゴン

看上去巨大无比的巨龙实际上就是个软脚虾，除了会使用范围眩晕的技能外没有任何威胁，不过由于它的体型较大，连击不太容易发动，推荐使用强力技能猛攻它头部，其他角色在远处放暗箭即可。它的HP很低，蓄满ブースト立刻使用，很快就能解决它。

野盗を倒せ

完成上一场战斗，剧情后紧接着就会开始本次的战斗，其实就是一场普通的杂兵战，没有任何难度可言。胜利后自动完成任务，同时还会习得被动技能ラストリゾート，装备后自身的回复量会增加25%。

バレリオを会え

原路返回到绝望の荒野，走上方的道路来到罪人たちの祭坛，在这里最下角的角落里的宝箱中可以得到转职道具“侍の职札”，记得一定要回收。从这里进入囚人洞窟，一路往右走会遭遇本次的BOSSエマ，将其打倒后主角得知了整个事情的真相以及皇帝的野心。



BOSS 复殉のアサシン

这场战斗的难度还是很高的，敌人数量不但多还会使用强力的眩晕攻击，优先击倒后排的弓箭手减少被狙击的概率，回复角色要与敌人拉开距离并全力回复，并且复活道具也要准备好，否则很容易出现意外导致角色死亡。

ポールを倒せ



出门即可遇到之前的同伴，对话后他会约主角决斗，此时可以使用技能快速回监狱补给一下。准备好后进入血涂られた草原最下方的恶魔の狩场区域，注意这场战斗是史无前例的7VS7，难度很高，推荐全员等级在30以上再挑战。准备好后触发剧情，两名昔日的老友不得不战斗，两场战斗后ポール的刻印发动，死在了诅咒之下。

BOSS ポール军团

难度很高的一场BOSS战，敌人拥有魔法师、弓箭手和近距离职业，而且能力都非常强，建议玩家一开始快速冲到敌人后方，用强力技能将弓箭手和魔法师干掉，队伍中其他高HP的战士用技能吸引敌人前锋的火力，让后卫释放魔法来配合前锋快速削减敌人数量，只要能将后面的弓箭手和魔法师干掉基本就没压力了。BOSS虽然HP很高，但防御力很低，两次连锁攻击即可让其倒下。

BOSS ポール・デデュー

第二次战斗基本就是给玩家送经验值的，一开始全员全力回复，让物理职业冲上去挡住几秒即可触发剧情结束战斗。

フリオ达に会え

接到任务后前往盗贼の抜け道区域的脱出の关所，在这里再次与原先的同伴战斗，同样也是难度很高的7VS7的BOSS战，事先做好充分的准备，全员等级在30以上会比较好，战斗胜利后返回监狱，在大广间触发下一个主线任务。



BOSS フリオとスーザン

比上一场战斗难度更高的7VS7的BOSS战，对手几乎什么职业都有，战术依旧是瞄准对方的魔法和回复职业。另外本战对手会使用强力的毒属性技能，战斗前给主力角色装备防毒的装饰品进行防御，回复单位也要带够足够的回复道具，解决完敌人的魔法单位后全力保护好我方的后卫，ブースト槽一满立刻使用。全员等级在30以上且习得职业最终技能的话会大大增加战斗的生存以及胜利率。



カルロスに会え



更换装备并保证等级在35左右，回复道具也要多买一些，准备就绪来到监狱的最下层设施（就是公会所在地，触发该任务后这里的公会暂时无法使用），在这里与**カルロス**战斗，胜利后**カルロス**也死在了刻印的咒力下，接下来就是对付残暴的皇帝了。

马上就会与主角曾经最好的老友**カルロス**再次见面。接受任务后先回欢乐街补给一下，全员

BOSS カルロス侯爵团

虽然和之前的战斗一样是7VS7，但实际上只有BOSSカルロス和ジャン・ピエ－ル比较有威胁，老战术先将后方的魔法师和弓箭手干掉，他们的HP还没有上一场战斗的高。战斗中两名BOSS会围攻主角，建议主角主要装备增加物理防御力和HP的被动技能，这样攻击的同时当肉盾也不会太吃力（笔者到这里主角有2500+的HP），削减敌人数量到只剩下BOSS时基本就无压力了，全力干掉他们吧，整体难度要比之前的战斗更简单。

皇帝を倒せ

最终的主线任务，在这之前可以好好锻炼一下队伍的强度，赚取金钱购买强力的装备等。准备好后前往囚人洞窟，在右边的房间内触发剧情后离开，注意剧情后可以回收宝箱。同时这里还可以与NPC对话接到2个委托任务。先回到监狱，通过盗贼**の**拔**け**道进入**ガルド**收容所进入B1F，这里的区域很大但实际上并没有太好的东西，敌人也是半吊子，惟一需要注意的是在最中间的房间内可以获得一个转职道具“**シャ－マンの**职札”（正中央从上往下数第三个房间内），千万别错过了。另外还有上方房间里的“憎恶**の**键”。进入B2F后先取得右上方房间内的“愤怒**の**键”，在中央的大房间内需要踩下绿色的机关才能打开通路（旁边一宝箱的房间暂时无法进入，通关后才能打开），通过B2F到达**ガルド**收容所–秘匿通道1，在中央的房间会遭遇BOSS**エンペラ－の盾**。胜利后进入通路2，这里的敌人不强但会使用混乱状态攻击，100级的宝箱陷阱也多为单体即死，探索的时候一定要小心。在这里有两条道路可走，但其实上方往下层的通路暂时是无法进入的，往下方的通道走可以到达监狱的B3F，在这里先踩下绿色的机关，然后从两边绕到地图最前方与皇帝见面，将其第一形态击破后，他会进化为第二形态。将该形态打倒后就会出现游戏的STAFF名单了。不过剧情并没有完结，更大的阴谋还在继续。

BOSS エンペラ-の盾

BOSS的物理攻防以及HP都非常高，再加上后面有一大堆的帝国兵助阵，非常难缠。建议给全员加魔法防御后快速干掉后方的回复单位，阻止敌人回复HP。如果BOSS冲上来的话，让队伍里的战士使用挑衅吸引他的注意力，给我方后援赢取时间。只要将敌人的后援清理干净，BOSS就没什么威胁了，上去硬拼很快就能干掉他，ブ－スト槽一满就立刻放吧，别让敌人抢先了。





BOSS キングスソウル

老实说根本不能算是最终战，皇帝召唤出来的历代皇帝之魂虽然攻击力很高，但HP相当低，几刀下去就可以解决他们，建议最后对付皇帝，他除了能力高外，还会利用地上的机关来进行转移，同时释放全员全能力下降的魔法，前期追着他打明显得不偿失，等清理干净再来打会比较效率。另外，玩家踩在机关上是可以将其关闭的，后期别忘记利用。

BOSS ブラッディ エンペラ-

这场战斗才是BOSS真正的实力，相比较第一场战斗，所有敌人的能力都大幅上升，如果被抢先开启了ブ－スト状态的话，死人速度非常快，根本没时间救出来。本战最大的难点在于BOSS会使用一招范围很广的群体攻击魔法，伤害可以上千，释放时要是我方角色全聚集在一起的话被一击全灭也是很常见的，再加上BOSS还有手下助阵，就更不用说了。本战比较安全的打法是：队伍中必须有一名高级魔法师，最好将魔法师的所有技能学满，这样可以最大程度地强化魔法师的魔法攻击力，给魔法师装备防御麻痹状态的装饰品，并将所有指令换成陨石魔法（コメット）增加攻击力，其他角色装备各种复活药和回复药并强化角色的HP，特别是物理型近战职业。战斗开始后自己操作魔法师，与敌人拉开距离后疯狂使用陨石魔法，不要在意同伴的安危，这样争取在BOSS释放大范围魔法前将他的手下全部干掉，这样即使最后被BOSS的魔法导致所有同伴战斗不能的话也有足够的时间救回来，只剩下BOSS一人的话战斗就简单多了，全员分散开慢慢和他打游击战，胜利一定属于玩家。

通关要素

通关后可以保存游戏的进度，读取后玩家会以囚人的身份转生（之前没练过该职业的话等级会变成1），前往公会和シャルロット对话可以拿回之前的装备，同时也可以随时到最下层施设进行转职并继续游戏，另外还会开启两个隐藏迷宫。

隐藏迷宫

囚人洞窟

算是半个隐藏迷宫。通关前只能探索下方一小块区域，通关后完成支线任务“一攫千金”后，可以获得幻影**の**键，利用它开启右边的大门可以探索剩下的部分，这里最值得一提的就是中央大房间内的宝箱，可以获得转职道具**シャ－マンの**职札，其他的地方没有什么太多的探索价值，不过要注意后期有部分任务和支线情节要在这里完成。



背徳の洞窟



完成主线打倒皇帝后，再完成4个复誓任务就会触发隐藏结局任务。玩家需要通过位于ガルド收容所内的背德の洞窟，这个迷宫每一层都非常小，一共有16层，敌人的强度比较一般，带好回复道具一口气通过难度不大，值得一提的是7F会有打倒后给予大量金钱的敌人，可以多加利用。到达最下层后会与隐藏BOSS皇帝ラストエンベル–再次战斗，难度非常大的7VS7，硬拼的话即使能打过去伤亡也会非常惨重，推荐使用魔法师狂放全体攻击魔法，全员等级在45以上并配合职业技能，可以达到秒杀对手的效果，胜利后可以触发下一个任务“ケビンの行方”，调查房间内的发光物体可以瞬间返回迷宫1F，注意回收宝箱可以得到几个回复道具。

异形の深渊

这也算是游戏中的隐藏迷宫之一，主线通关后可以进入。触发了通关后的隐藏主线任务“バルデスの咆哮”会要求前往该迷宫。迷宫的构造和背德の洞窟类似，其实还要比它小一些，一共有15层，敌人比较强力，探索时要小心。在最下层与任务的BOSSロジェ・モロ–相遇，也就是他夺走了主角的身体，接下来会先与バルデス对决，这次只有他1人战斗，让我方的物理战士在前方全力防御，魔法师后方全力魔法，魔力在700的情况下5次攻击就能干掉他（他的HP大约在9000左右），胜利后会获得击破他的隐藏奖杯并完成当前任务，离开前记得回收最后房间内的宝箱。



原初の树

完成异形の洞窟后会开放击破最终隐藏BOSSロジエ・モロ–的任务。该BOSS位于本作最终隐藏迷宫原初の树内，这里的敌人非常强，进入前请做好准备，特别是各种回复药品，死亡后复活，单体战斗不能复活以及全体回复药得准备上百个。在该迷宫的部分层数会遭遇一种非常强的敌人原初の审判者，能力非常强，没有70以上的等级不要贸然挑战，很容易被全灭。该迷宫没有地图，进入后仔细探索，宝箱内虽然都没有太好的道具，但可以找到各种武器的10号收集品（XXXX武器10号，强烈建议每拿到一个后立刻保存记录），这样能完成每种武器对应的称号。成功到达迷宫最上层（第100层），会连续与两名最终隐藏BOSS战斗。而想要在隐藏迷宫中破关，需要谨记以下几点：

1. 迷宫中的地形是随机的，但大体的地形种类只有几个，后期熟悉后可以快速找到下一层的入口。前70层的地形不会太大，但后30层的地形会变得非常大，且敌人强度上升。
2. 迷宫内的大门分为三种：调查后直接开启、调查本层的发光机关后开启，以及只能单项开启。
3. 迷宫中的宝箱中不会出现任何转职道具，但90层后会出现游戏中惟一能掉落兔女郎转职道具的敌人，打死她后在随机掉落的金色宝箱内可以获得，但是概率非常低。
4. 最上层的两名隐藏BOSS强度很一般，要通过不难，但迷宫内随机出现的原初の审判者强度非常高，满级被秒杀也很正常，能力不够最好绕过以免前功尽弃。原初の审判者一定概率会出现在必经之路上，且他的探索范围超大，躲不过去的话先返回上一层，然后用S/L的方法让其消失（一定概率消失，多试几次）。
5. 迷宫内能获得的武器收集品10号，在50层以内能全部得到，建议重点探索5的倍数层，例如5层，15层等。获得的顺序是按照贵重品排列顺序来的，中途哪个漏了可以大致推算出在哪几层之间。
6. 迷宫内没有存档点，离开后只能从1F重新开始，因此要准备充分再进入，而且由于战斗次数肯定很多，建议在进入前将角色的SBP全学完，以免角色在迷宫中SBP达到9999上限造成浪费。
7. 迷宫中惟一的一个支线任务“レイを倒せ”在50层出现，没有出现的话建议S/L大法来刷新，不然为了这一个任务跑2次非常得不偿失。





BOSS ロジェ（黄金龙）

体型非常巨大，近距离会使用强力的物理攻击，但其本身的能力非常弱。除此之外它还会带着2个跟班，这两个跟班的实力非常强，一个是魔法师一个是弓箭手，必须优先消灭他们，否则两人在后面释放魔法和暗箭，威力要比BOSS本体的攻击更强，特别是全体魔法，伤害能上1200。建议进入本战前，全员释放死亡后自动复活的魔法以及魔法防御上升的状态，一开始操作物理攻击角色，利用连击冲到后面解决魔法师和弓箭手，只要这两人倒下，BOSS基本就没有威胁了。另外还有一种战术，就是在战斗前给魔法角色释放被攻击后不会受到硬直的魔法以及自动复活，魔法防御上升等辅助魔法，然后战斗开始后先释放咒术师的对敌全体魔法攻击力大幅下降的魔法时空闭锁，这样两名魔法后卫的魔法就没有任何威力了，再猛释放全体攻击魔法（最好是咒术师的全体魔法ソウルレイン，威力比魔法师的陨石魔法要高出不少），很快就可以干掉两名后卫。这种战术的好处在于下一场战斗可以直接操作我方的魔法师，直接增加胜率的同时也能最大程度保证同伴的安全（笔者更推荐后者）。

BOSS W・フロックハート



这个BOSS要比ロジェ难打多了，首先他会召唤剧情中被玩家杀死的昔日同伴亡灵，基本都是物理攻击系的职业，操作魔法师的话快速用全体魔法将亡灵清理掉。接下来就比较简单了，分散开用其他角色吸引BOSS的火力，BOSS的单体技能伤害基本上打谁都是一击必杀，战斗前给所有同伴都装备救助战斗不能角色的药品，这样他是无法一次将我方角色全部杀死的，乘着他和物理角色纠缠的时候，魔法角色狂释放魔法，大约10次就能干掉他（他的HP大约在30000上下浮动）。胜利后会看到游戏隐藏的STAFF。

其他任务

本作中的任务非常繁多，达200个以上。除了主线任务外，还有支线任务和委托任务，没有全部完成的玩家可以参考下表中的各类任务攻略法。

注1：以下需要打倒指定敌人，或打倒指定敌人收集其掉落的素材等类型的任务中，写出的地点都是比较靠前期的位置，后期可以考虑到难一点的地图完成，特别是收集指定素材的任务，同类型敌人的强度越高，掉落所需素材的概率越大

注2：以下任务全部出现后还会有21个？？？？任务显示，这些？？？？都是DLC任务，部分已经开放，没有开放的会在日后陆续开放

隐藏主线任务



完成正篇的主线任务后出现该类任务，和主线任务一样完成无法获得报酬，但这些任务中有非常多的隐藏奖杯，想要快速白金必须先将其完成。任务的难度比正篇的主线要高，推荐培养好强力的全体攻击魔法师再来一一完成。

任务名称	委托人	完成方法	奖励
复皙 マリ-篇	无	与2F平民层右边的房间アジト：ゾラファミリ-里与マリ-对话后打倒她，注意她是7人队伍，但大多是物理近战角色，快速释放全体魔法将她的手下打倒后再集中对付她（魔法不要等咏唱）	无
复皙 ヤスチア-ノ篇	无	在アジト：マルチエロファミリ-5F与ヤスチア-ノ对话开始战斗，全是物理系的敌人，最好使用和マリ-战同样的战术，狂放陨石魔法阻止敌人行动	无
复皙 タッカ-ノ篇	无	在アジト：マルチエロファミリ-5F与タッカ-ノ对话开始战斗，战术同ヤスチア-ノ	无
复皙 ウラジミ-ル篇	无	在ガルド收容所B2F最正中下方的房间内与其对话开始战斗，同样是7VS7的战斗，由于对手会使用大范围的电击攻击，我方的魔法师要装备防御麻痹的装饰品，然后老战术拼命放陨石魔法	无
生存说	クライヴ	在完成复仇的4个任务后自动触发该任务，在监狱最下层左边与クライヴ对话后，前往异形の洞窟1F最上方触发剧情，返回监狱最下层与クライヴ报告，接着进入ガルド收容所，从秘密通道2右上角进入背德の洞窟，在最下层（算上最下层一共16层）打赢皇帝后完成	无
ケビンの行方	无	在ガルド收容所B2F入口位置触发剧情后将3名帝国兵打倒，接下来返回ガルド收容所隐秘通道1和2分别再打倒2次帝国兵，进入监狱B3F，在原先打倒皇帝的地方再次打倒巨大的龙型怪物，最后完成“アランの袭击”任务结束	无
アランの袭击	无	“ケビンの行方”任务中自动触发，打倒アラン和她的手下一共7人，都是强力的物理职业，用魔法师狂放全体攻击魔法即可	无
バルデスの咆哮	无	完成“ケビンの行方”后自动触发，前往异形の洞窟，在1F左上角进入异形の深渊，在最下层打倒バルデス后完成	无
ロジエ・モロ-の野望	无	完成“バルデスの咆哮”后自动触发，前往隐藏迷宫原初の树最上层（100层）将其击破后完成	无
立ちふさがる传说	无	完成“ロジエ・モロ-の野望”后自动触发，BOSS连战，难度很高，将其击破后可以获得隐藏奖杯	无

赏金类任务

这一类任务的特点是需要前往指定地点与目标对话才会开始战斗，对手都只有1人，但强度很高，特别是魔法系的敌人，没有过硬的等级和能力，被一击必杀也不奇怪。



任务名称	委托人	完成方法	奖励
赏金首No.15	伪善者の集い	在ガンドゥ-ムの外苑大门左边的角落里与シエリ-对话后打倒她，注意她会使用强力的魔法攻击	3000G
赏金首No.14	伪善者の集い	在ガンドゥ-ムの外苑左边区域的角落内与ホルホグ对话后打倒他，物理攻击力很强注意防御和躲避	3500G
赏金首No.13	伪善者の集い	与血涂られた草原入口处的ドン・コモエスタ对话后将其打倒，很强力的物理攻击角色，后方成员做好回复的准备	4000G
赏金首No.12	伪善者の集い	与血涂られた草原入口处的マダム对话后将其打倒，注意她会使用全体强力的风属性魔法	4500G
赏金首No.11	伪善者の集い	与血涂られた草原最左下角上方角落内的レイゴ对话将其打倒，她的HP较高且会使用各种毒属性魔法	5000G
赏金首No.10	伪善者の集い	前往里切りの溪谷入口左上角位置与マリン对话并打倒她，注意她的HP很高，且会使用大范围的毒属性攻击	5500G
赏金首No.9	伪善者の集い	前往里切りの溪谷绿の中原区域左中央角落内打倒ミヤモモ，他的物理攻击力很高，回复职业一定要注意自己的HP	5500G
赏金首No.8	伪善者の集い	前往里切りの溪谷的绯色の谷区域左边打倒グラッパ，特点是攻击力高，最高在150以上。必须有物理防御力高的职业在前面挡枪	6500G
赏金首No.7	伪善者の集い	前往盗贼の抜け道入口位置打倒ドドイツスキ-，非常强的机器人，会释放近距离的大范围攻击，推荐物理型角色上去猛砍（HP必须过千），其他角色拉开距离进行回复或辅助	7000G
赏金首No.6	伪善者の集い	前往绝望の荒野打倒チャンスン，特点是单体攻击力高，HP不过300的角色很容易被一击必杀，推荐物理攻击角色用挑衅吸引她的注意，其他角色放暗箭慢慢磨死她	7500G
赏金首No.5	伪善者の集い	前往最果ての地最下角打倒クラウド，单纯的强力物理角色，挡住他的道路以防止其接近我方后卫成员猛攻很快就能获胜	8000G
赏金首No.4	伪善者の集い	前往罪人たちの祭坛与ナポリ对话后打倒她，她的全体攻击魔法非常厉害，最好用吹飞系技能让其倒地吼再慢慢削减她的HP	15000G
赏金首No.3	伪善者の集い	前往异形の洞窟打倒地下一阶最右下角的房间内打倒マルゲリ-タ，特点是攻击力高，但只会单体攻击，实力很弱的一个赏金敌人	20000G
赏金首No.2	伪善者の集い	前往囚人洞窟下方的房间内打倒アブサン，特点是单体物理攻击较强，但HP不高	25000G
赏金首No.1	伪善者の集い	前往盗贼の抜け道的脱却の关所右下角区域打倒リリ-・ポポ，非常强力的魔法师，全员进入战斗前除了增加魔法防御外释放自动复活的魔法，并且给主攻角色装上防御麻痹和金欠的装饰品。否则她一个魔法就可以将我方HP低于1000的角色全灭，建议无视她的攻击全员猛攻，她的HP比较高大约在5000左右	100000G

转职类任务

需要交付一个转职类道具即可完成，属于很恶心人的任务，给的钱不多，再加上游戏中能获得的转职道具又有限，前期不够的话建议可以留到后期再完成。

任务名称	委托人	完成方法	奖励
天职へ转职1	フラリ-	交付一个转职道具ソルジャ-の职札	20000G
天职へ转职2	フラリ-	交付一个转职道具侍の职札	20000G
天职へ转职3	フラリ-	交付一个转职道具忍者の职札	20000G
天职へ转职4	フラリ-	交付一个转职道具シャ-マンの职札	20000G
天职へ转职5	フラリ-	交付一个转职道具商人の职札	20000G
天职へ转职6	フラリ-	交付一个转职道具アマゾネスの职札	20000G

一次性任务

只能完成一次后就会消失的任务，这些任务一般来说给予的奖励都比较好，有些在商店中购买一下即可立马交付。完成这类任务后，在任务一览中会以完成来显示。



任务名称	委托人	完成方法	奖励
人形收集	ジェベ	前往监狱最下层的公会与女性エルリッヒ对话后完成	4000G
猛兽注意	レックス	击破10只イ-ア	1000G
速攻の锻冶屋1	ヘロルド	收集20个素材铁くず并交付（可购买）	ロングソ-ド
速攻の锻冶屋2	ヘロルド	收集40个素材铁くず并交付（可购买）	ブロ-ドソ-ド
速攻の锻冶屋3	ヘロルド	收集60个素材铁くず并交付（可购买）	铁扇剑
速攻の锻冶屋4	ヘロルド	收集90个素材铁くず并交付（可购买）	チコト-ル
本当の自分	マイケル	接受任务后与公会ギルド"スタ-キス"的マイケル对话，然后到外苑の分歧道自动触发剧情，需要进行三场连续强制战斗，对手都是三人一组，优先消灭后方的魔法师	カイトシ-ルド
未知の领域	ウ-ド	收集礼品型道具临死体验セット（礼品商店可以购买）	5000G
亲父の烦み	クレイ	收集礼品型道具王女の香水10个（可购买）	20000G
キラキラ大作战	ルイ-ゼ	交付礼品道具魂の宝珠1个（可购买）	3000G
即战力	ヒ-ス	交付礼品道具实践战斗テクニック1个（可购买）	3000G
夜中の恒例行事	オデット	交付礼品道具わら人形十体セット1个（可购买）	3000G
シャルロットの秘密	モンタナ	交付一件武器オ-ディンソ-ド后完成（完成委托任务弱肉强食可以获得该武器）	10G
新鲜なネタ	クドウ	依次和城门前广场右下角的男性、ガンドウ-ム城外周1上方的男性以及仲介屋グッドタレント进门右边的男性对话后完成	フィ-ルドグリ-ヴ
嘘つきは谁だ	マ-リン	收集一个礼品道具真实のカガミ	耐乱の首饰
幸せの退院	テイラ-	交付1000个道具名もなき花（商店可购买，也可野外拾取，推荐前者，所需10000G）	耐默の首饰り
美の追求	クリスチ-ナ	交付礼品型道具王女の香水1个	3000G
人と机械を分かつ物1	Dr.ブラド-	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物コボルト随机掉落30个顽丈の齿车交给他	ライオンハ-トの书
猛毒男爵1	ロベルト	打倒异形の洞窟出现的怪物ポイズンスライム随机掉落20个毒汁并交付	毒ガ-ドの书
魔术の研究1	カ-ル	打倒异形の洞窟出现的怪物ポイズンスライム随机掉落12个毒汁并交付	SP10%アップの书
金のなる木	ラヴレンチ	交付礼品道具妖木の种30个（可购买）	60000G
生态调查	シャルル	前往监狱最下层的商店购买一个龙の鳞后报告（需99999G）	110000G
激レアグッズの夢	フィオン	前往监狱最下层的商店购买一个サイン色纸后报告（需99999G）	110000G
健康第一	エボニ-ヌ	交付10个礼品型道具不死鸟の生き血（可购买）	20000G
魔力强化	ハ-バ-ト	交付一个礼品道具魔石のかけら（可购买）	6000G
夜の眷属	ヴイ	交付一个礼品道具邪眼のオブジェ（可购买）	6000G
美のカイスマ	ナルキス	交付一个礼品道具鲜血のバラ（可购买）	3000G
价格高腾	バ-シ-	交付一个金块，需要通过连线对战后赚取AP点来交换（在前门广场处）	105000G
家出	マリ-	与平名层右边楼梯口的リュック对话后完成	梦幻の键
一攫千金	ルチア-ノ	在盗贼の抜け道的安赌の道区域右下角的宝箱内获得隐藏的宝物いやらしい本（汉），接着将其交给アジト：マルチエロファミリ-1Fルチア-ノ后返回公会报告完成（从ガンドウ-ム城外周1进入）	幻影の键
迷子の必需品	ノエル	收集3个道具归还の札（可购买）	リタ-ンの小瓶
男の证明	リュック	在监狱2F平民层右边的房间アジト：ゾラファミリ-里与リュック对话后出监狱，在外苑の分歧道右下角与ジェイミ-对话，然后进入血涂られた草原的暴虐の屠杀场区域与左边的マッテオ对话，最后前往里切りの溪谷的绿の中原区域与ブラス交谈，最后返回公会报告完成	虚像の键
不败传说	オストヴァルト	前往绝望の荒野的大罪の分歧路区域将ハインリヒ・オストヴァルト打倒，他的特点是物理攻防能力高，但只有一人作战，保证后方人员的安全用物理角色硬拼很容易胜利	ラストバ-サ-カ-
昔话	マリ-	接受任务后先前往监狱2F平民层右边的房间アジト：ゾラファミリ-里与マリ-对话，接着进入外苑の分歧道打倒出现的敌人，再前往盗贼の抜け道的安堵の道区域再次打倒敌人，最后在脱出の关所打倒最后敌人完成任务	6000G
骑士道の极み	ジャン.ピエ-ル	前往盗贼の抜け道的脱却の关所区域打倒ジャン.ピエ-ル，对方有4人，优先解决敌人队伍里的魔法师和弓箭手	10000G
人体の秘密	ロザンナ	接受任务后前往绝望の荒野就会与ヒュ-マン和エルフ二人组战斗，优先消灭エルフ魔法师，胜利后回到欢乐街的ハッピ-アナミ-.クリニック与ロザンナ交谈，最后回公会完成	8000G

任务名称	委托人	完成方法	奖励
爱の妙药	フェルナンド	前往监狱3F贵族层与皇女モニカ对话完成	5000G
不死の研究	ドクトル	打倒初原の树或监狱下层区域出现的スカルファイタ-随机掉落50个脉动するの骨交付	オブサブラネット
永久机关	エフゲニ-	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム随机获得50个细胞核并交付	9000G
梦の巨大スライム	リカ-ド	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム随机获得60个细胞核并交付	8000G
ビッグチャンス	バ-シ-	收集5个金块道具交付，需要通过连线对战后赚取AP点来交换	520000G
痹の药	ソ-ル	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム随机获得50个细胞核并交付	8000G
害虫驱除	ジ-モ	打倒异形の洞窟出现的敌人痹グモ合计30只	4500G
ワクチンの研究	ランベ-ル	打倒异形の洞窟出现的怪物ポイズンスライム随机掉落20个毒汁并交付（掉落概率低）	5000G
废品回收	ヘベネッチ	交付片手剑ロングソ-ド一把（完成任务速攻の锻冶屋1后获得）	1500G
教祖の苦恼	グレッグ	依次和仲介屋グッドタレント的高大男性、最下层施设右边的男性、ガンドウ-ム城外周1左边的男性对话后完成	エイドの小瓶×12
新规入会特典	メロン	收集30个回复道具エイドの小瓶（道具屋可以购买）	リタ-ンの小瓶×5
温故知新	アナト-ル	交付一个礼品道具太古の秘药	ミストム-ン
饰りじゃない	イ-ノス	交付一个礼品道具妖精の泪	1500G
备えあればうれしいな	パブロ	交付80个回复道具エイドの小瓶（可购买）	6000G
崖っぷち	ル-イ	交付80个恢复道具スリプレスの小瓶（可购买）	9500G
状态异常なんです	ピュム	交付30个恢复道具サイレレスの小瓶（可购买）	3000G
梦のハ-レム（DLC）	クロムウエル	与监狱平民层下方的任务委托人クロムウエル对话后，进入ガンドウ-ム城外周3与这里的女性NPC对话，接着进入血涂られた草原的恶魔の猎场区域打倒女性7人队。战斗难度不大，胜利后可以选择要钱（第一项）或者叫她们脱衣服（第二项），随便选择哪一个都可以完成并得到神秘のイヤリング，最后返回与委托人クロムウエル对话即可完成	ハレンチな水着
武人に安息を……（DLC）	ニ-ル	接受任务后前往罪人たちの祭坛的热砂の猎场区域打倒ガウエイン后完成	フラストベルジュ
もうけ话（DLC）	ロン	前往异形の洞窟1层最右下角连续打倒4次スライム怪物群4次后完成，难度不大但要小心对手会自爆	20000G
宝物库の宝を入手せよ（DLC）	ネッド	先和公会ギルド"スタ-キス"的任务管理员对话获得大鳖の键，从欢乐街左下角的楼梯进入监狱平民层，利用钥匙打开武器库的大门，从宝箱中获得古龙の牙回去交给他完成	10000G

多次完成任务

该类任务的特点在于可以多次完成，大部分都是交付一些指定素材或打倒一定数量指定的敌人即可，完成后交付不会在任务中出现完成的字样，该任务中不乏刷金的强力任务哦。



任务名称	委托人	完成方法	奖励
怪物博士	ト-マス	打倒各区域出现的スケルトン系敌人收集20个脉动する骨交付	8000G
ベネット商会	クリストファ-	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物コボルト随机从他们身上获得30个顽丈な齿车交付	12000G
囚人セブンの依赖1	ウラジミ-ル	打倒ガンドウ-ムの外苑区域出现的敌人イ-ア累计30只	1500G
囚人セブンの依赖2	スティ-ブ	打倒コボルト累计30只	2500G
囚人セブンの依赖3	マ-ガレット	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム合计30只	3000G
お宝自慢大会	コ-ジイ	收集5个道具鉴定の札（可购买）	2500G
珍味！スライムゼリ-	ダリ-ナ	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム或スライムゼリ-，随机获得15个核细胞素并交付	2400G
药の调达	ダニエル	收集恢复道具ポイズレスの小瓶10个（可购买）	800G
チキンハ-ト	ロニ-	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物ウイングが并随机从其身上收集15个妖鸟の心脏	4000G

任务名称	委托人	完成方法	奖励
ファッションリーダー	アナベラ	打倒异形の洞窟出现的敌人痹グモ随机获得20个大蜘蛛の生丝并交付	8000G
湿气对策	オットー	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム合计30只	4000G
鲜度百倍1	デリック	收集4个回复道具エイドの古瓶（可购买）	エイドの小瓶
いたずら妖精	コランタン	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物コボルト10只	1200G
顽固一徹1	ヴィム	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物コボルト随机从他们身上获得15个顽丈な齿车交付	チェインメイル
顽固一徹2	ヴィム	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物コボルト随机从他们身上获得50个顽丈な齿车交付	黑铁の重铠
顽固一徹3	ヴィム	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物コボルト随机从他们身上获得120个顽丈な齿车交付	オーデンアーマー
金运上升	リッチー	交付30个异常恢复道具がまぐち（可购买）	7500G
土に还れ	レオ	打倒血涂られた草原最下方区域出现的スケルトン共计30只	3000G
鲜度百倍2	デリック	收集4个回复道具エイドの中古瓶（可购买）	エイドの中瓶
毒拔き	ナターレ	消灭罪人たちの祭坛出现的ポイズンスライム合计40只	5500G
药膳の宴	ティモテ	打倒ガンドゥームの外苑区域出现的敌人イーア随机获得モンスターの肝30个并交付	4000G
マカルマニア	ボーマー	打倒血涂られた草原最下方区域出现的スケルトン随机获得朽ちた骨10个交付	2400G
空からの袭击者	オルソン	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物ウィング40只	3000G
不死者の最后	ベニー	打倒初原の树区域出现的スカルファイター30只	スピネルシールド
秘密の隐し味	匿名希望	打倒异形の洞窟出现的怪物ポイズンスライム随机掉落10个毒汁并交付	2000G
兽の群れ	ジョン	消灭罪人たちの祭坛出现的グリーフコボルト合计40只	5000G
健康の为なら...	アシル	打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物ウィング并随机从其身上收集50个妖鸟の心脏交付	8000G
裁缝教室	ジョジョ	打倒异形の洞窟出现的敌人痹グモ随机获得50个大蜘蛛の生丝并交付（掉落概率低）	20000G
梦の国の住人	フェリクス	打倒原初の树区域出现的スリープイーア合计70只	9500G
死の风になって	アチエロ	打倒原初の树区域出现的ブアウィング合计60只	8000G
朝蜘蛛夜蜘蛛	アルバーン	打倒初原の树或监狱下层区域出现的杀人グモ合计70只	12000G
グルメオークション	ロラン	打倒ガンドゥームの外苑区域出现的敌人イーア随机掉落ンスターの肝50个并交付	12000G
野生解放	ウォルタル	打倒初原の树区域出现的敌人ロブリーコボルト合计50只	18000G
コレクタ魂	スライムマニア	打倒异形の洞窟出现的敌人スライム随机获得100个细胞核并交付	30000G

约会型任务

在欢乐街的ギルド“スターキス”、ハッピーアナトミー・クリニック以及ベネット商会三个设施内将指定的女性角色好感度提升到最高即可接到该任务，接受后都会自动前往ドーマ岩窟，与指定的女性角色合力打倒指定数量的敌人即可完成，敌人都非常弱，但恶心的是一次只会出现2只，非常浪费时间，完成后该角色会加入队伍并给予各种职业的职札作为谢礼。



任务名称	委托人	完成方法	奖励
シンディーとデート	シンディー	打倒15只スライム后完成	ソルジャーの职札
トグスとデート	トグス	打倒10只スカルバパリアン后完成	シャーマンの职札
セリアとデート	セリア	打倒15只痹グモ后完成	商人の职札
イゾルデとデート	イゾルデ	打倒10只グリーフコボルト后完成	アマゾネスの职札
ブリージダとデート	ブリージダ	打倒15只スライム后完成	忍者の职札
ハーデとデート	ハーデ	打倒10只スカルファイター后完成	侍の职札
マルティナとデート	マルティナ	打倒10只杀人グモ后完成	アマゾネスの职札
バータルとデート	バータル	打倒15只ウィング后完成	商人の职札
ティナとデート	ティナ	打倒10只痹グモ后完成	シャーマンの职札
マルガリータとデート	マルガリータ	打倒15只ロブリーコボルト后完成	忍者の职札
エリデとデート	エリデ	打倒10只ポイズンスライム后完成	侍の职札
イサベルとデート	イサベル	打倒15只イーア后完成	ソルジャーの职札
リサとデート	リサ	打倒15只スカルバパリアン后完成	忍者の职札
モンフとデート	モンフ	打倒10只スリープイーア后完成	侍の职札
イッポリタとデート	イッポリタ	打倒15只コボルト后完成	商人の职札
ジャンヌとデート	ジャンヌ	打倒10只ブアウィング后完成	アマゾネスの职札

委托任务



该类型任务都需要在特定的地点与委托人对话后才可以接受，这些委托人在靠近后头上会有？标识作为提示，完成后也要与其对话才能完成任务。注意部分委托任务需要先完成前置任务，或完成一定的主线任务后才可以触发，例如“ベロニカの愿い”或“魔术の研究2”等等，具体是否出现可以在任务一览中查看，已经出现显示未完成的话就可以触发并接受了（特定任务除外，例如“永远のNo.2”，出现后也需要完成特定的主线任务才能接到）。

任务名称	委托人	完成方法	奖励
ベロニカの愿い	ベロニカ	与欢乐街的ベロニカ对话触发任务，打倒ガンドゥームの外苑区域出现的敌人イーア随机获得60个モンスターの肝交给她	黄昏の键
ハーレム扩大	ベロニカ	与欢乐街的ベロニカ对话接受任务，接着与仲介屋左边的男魔法师交谈完成	2000G
浮气の代偿	ミレーナ	在囚人洞窟右下角的房间与其对话后接受任务，进入异形の洞窟地下1阶，在最左上角的房间宝箱内获得曙光の宝珠,回到囚人洞窟交给她完成	5000G
永远のNo.2	クラウス	在囚人洞窟右下角的房间与其对话后接受任务，接着前往里切りの溪谷的绯色の谷区域触发剧情，最后回囚人洞窟向其报告完成	ボーンバックラー
女の证明	ナターシャ	在监狱2F平民层右边的房间アジト：ゾラファミリー里与ナターシャ对话介绍任务，打倒里切りの溪谷中部区域出现的怪物ウィング并随机从其身上收集15个妖鸟の心脏交给她完成	4000G
あこがれ	タッカーノ	与アジト：マルチエロファミリー5F的タッカーノ对话接受任务，前往监狱2F平民层右边的房间アジト：ゾラファミリー里与マリー对话，进入异形の洞窟打倒敌人痹グモ随机获得20个大蜘蛛の生丝交给她，最后返回向タッカーノ报告完成（掉落概率低）	10000G
美食研究家	ヤスチアーノ	与アジト：マルチエロファミリー5F的ヤスチアーノ对话接受任务，再前往异形の洞窟打倒敌人スライム或スライムゼリー，随机获得30个核细胞素交给他完成	10000G
シャルロットの依赖	シャルロット	在公会ギルド"スターキス"与其对话接受任务，接着打倒血涂られた草原区域最下角出现的敌人キングスケルトン获得キングスケルトンの头盖骨交给她	ラブコールの书
オーナーの真实	シャルロット	在公会ギルド"スターキス"与其对话接受任务，与シャルロット三人组战斗，优先消灭后方的魔法系职业	被动技能"月光"
英雄论	クリス	与仲介屋グッドタレント门口的NPC对话接受任务，前往里切りの溪谷的绿の中原区域打倒目标三人组完成，注意对方会使用魔法且能力很高，推荐全员至少等级在9左右再进行挑战	リターンの小瓶×5
猛毒男爵2	ロベルト	前往与ロベルト对话接受任务，接着打倒异形の洞窟出现的怪物ポイズンスライム随机掉落20个毒汁并交付	HP10%アップの书
魔术の研究2	カール	在监狱2F平民层左上角与其对话接受任务，再进入囚人洞窟最上方的房间内打倒怪物ゴールドスライム获得燃え盛る心脏交给他完成（注意该任务必须获得幻影の键才能进入）	SP25%アップの书
人と机械を分かつ物2	イーゴリ	前往囚人的洞窟找到博士	强韧体の书

任务名称	委托人	完成方法	奖励
许されざる恋	モニカ	与监狱3F贵族层的皇女モニカ对话接受任务，前往监狱2F与アジト：ゾラファミリ-里的コレット（リュック）交谈，在返回与モニカ报告完成	耐眠の首饰り
斗将の最后	迷の男	在ガンドゥ-ム城外周2与迷の男对话接受任务，前往绝望の荒野的大罪の分歧路区域自动触发剧情，并打倒ホセ・スレアス，敌人只有他一人，除了攻击力高没有任何特点，完成后返回与其报告结束	ラストバ-サ-カ-
素敌な商売	ガルシア	与城门前广场的ガルシア交谈接受任务，再进入ガンドゥ-ム城外周1与这里的人类女性对话，最后返回与其再次对话完成	3000G
弱肉强食	–	在前门广场与モンタナ对话接受任务后将其打倒，敌人只有他一人，实力很弱	オ-ディンソ-ド

讨伐任务

和赏金首任务类似，需要玩家打倒指定的敌人即可，也只能完成一次。不同在于这些敌人的位置在指定的区域内会随机变化，且一定概率不会出现，如果玩家在以下标注的位置没有找到目标的话，用切换区域S/L的方法来反复刷新即可。

任务名称	委托人	完成方法	奖励
アベル讨伐	治安维持团体	打倒在ガンドゥ-ムの外苑右下角区域出现的强力敌人アベル，他会携带4名杂兵登场，建议全体等级在6以上再挑战	フィ-ルドア-マ-
アウレリオ讨伐	治安维持团体	前往ガンドゥ-ム监狱B2F中央下方位置的房间内打倒アウレリオ完成	正义骑士団の盾
イバン讨伐	治安维持团体	前往罪人たちの祭坛中央位置区域打倒イバン完成	12000G
トゥラキナ讨伐	治安维持团体	前往异形の洞窟地下一阶最下方的区域内打倒トゥラキナ后完成	バスタ-ソ-ド
バイラント讨伐	治安维持团体	前往盗贼の抜け道的脱却の关所区域打倒バイラント（随机出现，如果没有请切换场景并S/L）	ダンシングオブザデッド
シェフチェンコ讨伐	治安维持团体	前往荒野の最果打倒机械人シェフチェンコ，注意它的放电攻击，主力成员建议装备防麻痹的装饰品，先将两名小机械人干掉再对付它，一受到伤害就要立刻回复	ウォ-ハンマ-
レイを倒せ	治安维持团体	前往原初の树第50层打倒レイ	エレガンスソ-ド
トゥライナ	治安维持团体	前往异形の洞窟打倒トゥライナ	バスタ-ソ-ド
エ-ギンハルト讨伐	治安维持团体	打倒绝望の荒野的大罪の分岐路区域出现的敌人エ-ギンハルト，他的职业是弓箭手，会携带4人小队登场，HP比较高可以优先击破他	クロムチェインメイル
カ-ラ讨伐	治安维持团体	打倒里切りの溪谷缘の中原区域出敌人カ-ラ，注意她是7人小队，能力很强，优先干掉弓箭手和魔法师	バイルアックス

下载内容

游戏发售后，官方也在积极更新下载方面的内容。据消息称本作将在6月27日进行大更新，更新后会增加大量的新内容，包括①全新职业开放；②城门口新增传送点，包括直接到欢乐街或最下层；③增加可调整镜头旋转的速度的选项，在系统菜单中调整；④调整冲刺攻击变更为可操作的行动指令；⑤更改开启宝箱，搜集死亡角色道具的调查指令为□键，避免误操作；⑥新增快捷菜单指令；⑦游戏时间上限由100增加到999小时。喜欢本作的玩家千万别忘记更新。现在先来看看已经更新的下载内容吧。

初回特典

如果是购入初回版的玩家，利用赠送的下载码可以获得两名DLC女性角色（在PSN商店点击右下角选择代码输入）。她们就是在欢乐街ベネット商会的マルティナ和ハッピ-アナトミ-・クリニック的リサ，不过想要她们加入依旧要让其好感度提升到最高并完成任务。

免费下载

1 下载系统内容Underware of Shop Clark1的话，欢乐街的ギルド“スタ-キス”、ハッピ-アナトミ-・クリニック以及ベネット商会三个设施内的女性同伴内衣会随机变化，在系统内可以选择是否开启这项功能，注意如果女性同伴已经加入了的话，该道具就不会有效果了。

2 下载系统内容Bust Size Custom的情况下，进入游戏后创建女性角色时会增加胸部尺寸的选择。注意只有创建女性角色才会出现，且雇佣或后期加入的女性角色无法更改

3 下载任务内容Dreamlike Harem、Rest for the Martial、Money Making Idea以及Get Treasures In The Treasure House后分别会追加支线任务“梦のハ-レム”、“武人に安息を……”、“もうけ话”以及“宝物库の宝を入手せよ”4个任务，任务的完成方式详见一次性任务部分。注意这些支线任务只能在公会ギルド“スタ-キス”接受。另外6月20日以后还会陆续开放支线任务。

4 下载道具内容Fate EXTRA CCC Caster Narikiri和Fate EXTRA CCC Saber Narikiri可以分别获得《Fate/EXTRA CCC》里的Caster和Saber的服装各一套，注意这些服装都是女性专用的。

奖杯攻略

奖杯总数	27	铜杯	10	银杯	10	金杯	6	白金	1



奖杯综述

奖杯的总量不多，而且全部可以在通关后慢慢收集。但是由于读盘时间长、移动时间长、剧情无法跳过，因此必然会花费很多时间。而且“异世界のクランとの对战”这个铜杯需要与同伴线下联机才能获得，所以比较难以达成白金。

白金难度	7/10
白金所需时间	80小时以上
在线奖杯	1
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	另一款游戏与PSV

全てを统べし者（白金）
取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯

强者の理屈（铜杯）
取得条件：打倒100名敌人

俭约家（铜杯）
取得条件：积累10000G

初めての称号（铜杯）
取得条件：获得第一个称号

初めてのクエスト（铜杯）
取得条件：完成第一个任务



初めてのパリィ


铜杯

取得条件：完成第一次瞬时防御

奖杯说明：让主角一人出战，装备盾后进入战斗狂点△键进行防御，很快就能完成。推荐在初期的地图上完成。



异世界のクランとの对战


铜杯

取得条件：完成第一次通信对战

奖杯说明：完成一次通信对战即可，不论输赢，在城门前广场选择通信后开始。注意由于本作只支持线下面连，所以这个奖杯比较坑小城市的玩家。即使达成条件非常简单，视情况也可能成为最难的奖杯。



救援者


铜杯

取得条件：救助战斗不能的同伴

奖杯说明：注意是战斗不能的同伴不是死亡的同伴，在商店买一个**リターンの**小瓶救助战斗中死亡的同伴即可（包括NPC）。



男心をつかむ者


铜杯

取得条件：让任意一名男性NPC同伴加入

奖杯说明：与男性NPC同伴对话后赠送礼物（在欢乐街的礼品道具店购买），让其好感度达到最高时加入队伍即可获得。推荐城门前广场的**エドウィン**，初期就会在城门口出现，送他20个实践战斗**テクニック**或**ある**犯罪者**达の**日记即可（有兔女郎的**売れっ娘の**证技能可以将送礼次数减少到15次左右）。



女心をつかむ者


铜杯

取得条件：让任意一名女性NPC同伴加入

奖杯说明：完成方法同男性，不同之处在于女性全部都是在欢乐街的**ギルド**"**スターキス**"、**ハッピーアナトミー・クリニック**以及**ベネット**商会三个设施内出现，与其对话后需要支付金钱才能赠送礼品，另外还需要玩性感时间的小游戏。建议目标锁定欢乐街的**ギルド**"**スターキス**"的**シンディー**，赠送礼品为真实**の**カガミ、幻惑**アロマ**、魔石**のかけら**或妖精**の**泪，消费1000G进入性感时间，按照左胸→大腿中间→左胸→臀部的顺序让其满意，很快就可以让其满意度达到最高，之后还需要打倒指定数量的敌人即可加入，任务难度很低。



あの子とお泊り


铜杯

取得条件：让任意一名女性NPC同伴进入旅馆

奖杯说明：完成女心**をつかむ**者奖杯后立刻会获得。



恐怖のまさぐりマニア


银杯

取得条件：打倒敌人后搜索他们的尸体获得道具或素材500次



健康第一


银杯

取得条件：移动距离达到10000m

奖杯说明：没有太多的捷径，完成了其他奖杯后还没有获得的话，推荐可以绕着欢乐街走，但注意卡方向键走墙角是不会增加移动距离的（移动距离可以在菜单左上角看到）。



皇帝の眠り


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务生存说



奖杯说明：需要通关一次后并完成4个"复誓××篇"的任务后才会出现，在监狱最下层左边与**クライヴ**对话后，前往异形**の**洞窟1F最上方触发剧情，返回监狱最下层与**クライヴ**报告，接着进入**ガルド**收容所，从秘密通道2右上角进入背德**の**洞窟，在最下层（算上最下层一共16层）打赢皇帝后获得。



マリーへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"复誓 **マリー**篇"

奖杯说明：通关一次后自动出现该任务，与2F平民层右边的房间**アジト：ゾラファミリー**里与**マリー**对话后打倒她，注意她是7人队伍，但大多是物理近战角色，快速释放全体魔法将她的手下打倒后再集中对付她（魔法不要等咏唱）。



タッカーノへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"复誓 **タッカーノ**篇"

奖杯说明：通关一次后自动出现该任务，在**アジト：マルチェロファミリー**-5F与**タッカーノ**对话开始战斗，战术同"复誓 **マリー**篇"的战斗。



ヤスチアーノへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"复誓 **ヤスチアーノ**篇"

奖杯说明：通关一次后自动出现该任务，在**アジト：マルチェロファミリー**-5F与**ヤスチアーノ**对话开始战斗，全是物理系的敌人，最好使用和"复誓 **マリー**篇"同样的战术，狂放陨石魔法阻止敌人行动。



ウラジミールへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"复誓 **ウラジミール**篇"

奖杯说明：通关一次后自动出现该任务，在**ガルド**收容所B2F最正中下方的房间内与其对话开始战斗，同样是7VS7的战斗，由于对手会使用大范围的电击攻击，我方的魔法师要装备防御麻痹的装饰品，然后老战术拼命放陨石魔法。

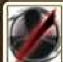


バルデスへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"**バルデスの**咆哮"

奖杯说明：通关一次后并完成隐藏主线任务一系列任务后出现，前往异形**の**洞窟，在1F左上角进入异形**の**深渊，在最下层打倒**バルデス**，对手只有他一人，难度不大。



ロジェ・モローへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"**ロジェ・モローの**野望"

奖杯说明：通关一次后完成所有的隐藏主线任务后自动出现，前往隐藏迷宫原初**の**树最上层（100层）将其击破，难度比较高。推荐在战斗前给魔法角色释放被攻击后不会受到硬直的魔法以及自动复活，魔法防御上升等辅助魔法，然后战斗开始后先释放咒术师的对敌全体魔法攻击力大幅下降的魔法时空闭锁，这样两名魔法后卫的魔法就没有任何威力了，再猛释放全体攻击魔法（最好是咒术师的全体魔法**ソウルレイン**，威力比魔法师的陨石魔法要高出不少），很快就可以两名后卫干掉并将其打倒。



ケビンへの复誓


银杯

取得条件：完成隐藏主线任务"**立ちふさがる**传说"

奖杯说明：获得"**ロジェ・モローへの**复誓"奖杯后自动触发该奖杯相关战斗，由于是两连战，推荐参考"**ロジェ・モローへの**复誓"奖杯的完成方法。

BOSS会召唤剧情中被玩家杀死的昔日同伴亡灵，基本都是物理攻击系的职业，操作魔法师的话快速用全体魔法将亡灵清理掉，接下来就比较简单了，分散开用其他角色吸引BOSS的火力，BOSS的单体技能伤害基本上打谁都是一击必杀，战斗前给所有同伴都装备救助战斗不能角色的药品，这样他是无法一次将我方角色全部杀死的，乘着他和物理角色纠缠的时候，魔法角色狂释放魔法，大约10次就能干掉他获得奖杯（他的HP大约在30000上下浮动）。



新たなる命


金杯

取得条件：主线剧情通关一次后完成



世界の真实


金杯

取得条件：完成隐藏主线所有任务后获得

奖杯说明：与奖杯"**ケビンへの**复誓"同时获得。



称号コレクター


金杯

取得条件：获得82个称号

奖杯说明：推荐完成所有职业99级、所有职业技能全习得、6种基础能力达到99（任意角色都可），所有武器全卷收集（一共10类武器。每类武器有10个，每种武器的前9个在外界的大地图中获得，最后1个则在隐藏迷宫原初**の**树内，注意全部在前50层获得，重点排查5倍数的层数，例如5层，15层等），还有道具收集以及全状态武器、全类型武器收集，这些在通过隐藏迷宫后应该获得不少了，完成这些肯定能拿到该奖杯。



武器コレクター


金杯

取得条件：获得大量的武器

奖杯说明：平时攻关时注意留不同的武器在仓库，这样完成隐藏迷宫后刷钱将武器店所有的武器都购买一把就能获得该奖杯。



防具コレクター


金杯

取得条件：获得大量的防具

奖杯说明：比"武器**コレクター**"奖杯好拿多了，完成方法同"武器**コレクター**"。



クエストコレクター


金杯

取得条件：完成大量的任务

奖杯说明：除了一次性任务外，可多次完成的任务也要多刷几次。





"《战极姬》系列"尽管在系统上总有些惹人诟病的地方，不过其不错的战略要素、丰富的恋爱要素和武将女体化的设定吸引了一部分的固定粉丝。本作基于PC版移植而来，由于平台受众问题而删除了一些18禁要素，不过依然有不少福利。玩家可使用便捷的触摸操作游玩这一日本战国题材的策略模拟游戏，一些原创小游戏也令玩家在攻略过程中享受更为多彩的乐趣。本作相当耐玩，对于追求奖杯的玩家来说是个不短的征程，祝大家好运。

开始界面

见题图，对应文字从上到下分别是：开始新游戏，读取存档，外传模式（需要通关个别势力一次才能解锁里面内容），游戏操作及玩法指南，各类收集（CG收集，回想收集，武将台词收集，音乐收集），系统设定。



游戏开始后可选择模式，一开始可以选择一个势力。个别势力在游戏过程中如果出现分支，选择不同路线也不同，具体见后文。开始游戏前，可先进入系统设置，开启全文快速阅读以及关闭切腹开关（并不代表武将不会切腹，详见后文）。选择完势力后，可选择难度"容易"和"普通"。



切腹系统是一个相当有特色的系统，有了这个，想一周目完美收集武将变得几乎不可能。游戏进行一周目以后会在开始选择势力的时候多出一个选项，见下图。



游戏每通关1次，会获得一定PT点数，这个点数是用来开始的时候选择额外带领武将的点数，按△来选择，选中武将名字为黄色。每个武将消耗PT根据右下的图标来确定，"未"需要消耗10PT。（未字表示没形成羁绊就通关的角色，如果想消耗点比较少，需要与这个角色形成羁绊并带他通关。）如果是数字，则消耗对应数字的PT数。利用这点，后期集中刷他1和他2中的武将CG以及台词。不同势力开始可以带的武将数量不同，最多可以带7个武将。

基本操作和系统介绍

游戏可用触摸屏选择，也可以按键选择

键位	功能
方向键	选择移动
□	情报
△	打开存储菜单
○	确定
×	取消
R、L	切换自己势力和其他势力分布情况

存储菜单中，从左横向开始指令分别是，读档、环境设定、存档、退出游戏到开始画面（退出时，系统存档会自动更新存储）、战斗方式（自动，手动，任意）。



界面介绍



左边部分

数字：显示的是当前回合数，文字“春、夏、秋、冬”四季。下面显示当前处于哪个阶段，包括“更新，军略，政略，作战，合战”。

CP值：可以理解成执行行动要消耗的点数。

石高数量：可以理解成经济数值，显示的是你拥有的石高总数量。

威光：可以理解成名声，影响统一宣言的发生条件和招安武将的成功率。

格式：可以理解成封号，分豪族，小大名，战国大名。

豪族——支配一个城池以上，但未完整支配一个国家的势力

小大名——支配一个国家以上的势力

战国大名——支配石高总数百万石以上的势力

军资金：金钱。

总俸禄：给武将发放的工资总额。

总武将数：麾下武将总数，包括你的后宫佳丽。上限是252，当到达这个数字之后不能再收服武将，所以收集武将的时候留意，适当解雇，否则新抓的会直接切腹。

总兵数：玩家支配的各个国家加起来的总兵力。

右边部分

国名：当前选择的领地名称。

石高：当前领地的石高值。

支配：当前领地归属势力。

町规模：当前领地规模。

住民感情：当前领地民心。

收入：当前领地可获取的金钱。

城：代表当前国有几个城池，红色的是敌方城池，绿色的是盟友城池，灰色是自己的城池

自武将：当前领地中有多少个替玩家打工的。

自兵：当前领地中自己有多少兵力。

敌武将：当前领地中有多少个敌方的打工妹。

游戏的CP点数（和军备、内政、作战有重要关系），CP数值由游戏开局选择的大名的智力来决定大小的。随着格式的变换，占领国家的数量增加，CP上限数值也有一定增加。很多地方需要消耗CP比如武将会面、城市开发、征兵等等CP会在更新的时候自动增加。游戏是以回合制进行的，一个回合为一个季节。每回合分五个阶段，分别是更新、军略、政略、作战、合战。其中更新是系统自动进行的，玩家无法操作。下面每个部分详细说明一下。

以下选项每个回合都能操作。

武将情报：查看自己的武将详细信息，并可以进行解雇和装备武器的操作（不消耗CP）。

势力情报：查看其他势力情报这里只能看势力范围（消耗CP1和金钱）可以通过S/L大法来节约CP。

终了：结束本阶段。

1、更新

流程自动进行的中途会随机出如下事件：

XX武将加入——大众脸角色加入，极少情况会出现一两个“高富帅”和“白富美”。具体条件不明。

朝廷封官——可以影响收入，增加威光（与提前统一全国有关）

一向一揆——民心不稳，民众造反。这个是最讨厌的事件，特别当你后院扫平后，如果在某个国家或几个国家发生，那么会突然出现一个叫一向一揆的武将带着一帮平民造反，到处打城池。让你无法在前线安心作战，得调动3～4路人马来围剿。相当讨厌的一个家伙。



该事件发生的国家比较集中。主要在地图的中部区域，左边的国家很少发生（九州、四国地区几乎没有发生过），右边的也相对较少，中间特别频繁。

特定CG和对话发生——当达成条件后，会出现CG以及一些对话。通常情况下，开始选择的势力是按照满足特定条件来展开剧情和回收CG的（比如占领2国、占领3国等等）。

某某地丰收、南蛮船、金矿发现事件——提高收入。

同盟发生——有时，一些势力弱的周边势力会提出同盟要求。同盟的好处是你可以安心朝一个方向发展，坏处是同盟会抢占地盘把敌方主力全丢给你，自己偷城扩张。还有当你阻挡盟友的发展道路时，他会退盟反过来打你。（也出现过同盟不攻打的情况，就让你围着他，他不发展地盘，不打你。）特别是与盟友有很多混合领地时会特别痛苦，同时要在几个国家开打抢地盘，这就是所谓的后院起火。还有不要主动破除同盟（进攻盟友的城池），那样威光和武将忠诚度都会下降。想破除同盟最好用“逼”的方法，让电脑主动破除，也就是包围住他，阻挡他发展道路。他没敌方势力可打就会打你了。破除之前切记，要在接壤的地方屯兵。否则等电脑回过神来调兵四处开打，你城池又没人防守，那就不好办了。如果这个方法不行，那就只有主动进攻对方城池来破盟了。

有个注意事项：就是当你和盟友同一回合内攻击同一个城池的时候，对方先攻下城池并占有，然后你再攻击该城池，这种情况下不会破除同盟，也没任何不利影响，并且可以顺利占领该城池。

磨刀小游戏——触屏小游戏，要你用手擦屏幕上的刀身。擦干净后会给一个加统帅能力的道具。



发生瘟疫——降低金钱，征兵数量降低。

2、军略

俸禄——通过调整俸禄提高忠诚度（需要消耗CP点1，重复操作扣CP）

征兵——需要消耗CP点1，具体征兵数量受最高收入、民心以及町规模的影响 。在民心100的时候，征兵数量最多。征兵的时候，石高数会降低，要注意当前可征兵数和总征兵量。比如你可以征20个单位，但是你总征兵量只有10，那么最终你只能征10个单位的兵，而不是20个。

购买铁炮——可以增加远程攻击的铁炮（雨天不能用），开局后根据官职的大小决定铁炮的购入数量，开始只能买1个，后期最多一次5个，每个耗军资金10，每次耗CP点5，后期消耗CP数量会降低。

3、政略

城の普请——主要是提高自己拥有城池（该城池必须有武将）的城防度，每次操作可提高1~3级，每次消耗1CP（必须是该城池的武将才能操作）。部分城池城防可以加到35，这样的城池相当不好打。即使是主力部队（5个分别带50兵的有脸MM），硬打也要打2~3次以上才可以破城，当然可以用无血开城，不过后期估计要挑逗敌人出城也难，毕竟我方势力还是很强的。

治水开垦——可以提高所在国的石高和民心，石高总数决定征兵总数。每次消耗CP点1~2（不受城池影响，该国内所有武将都可以），政治影响提高数值。

乐市乐座——增加城池规模和民心并且提高所在国的收入，收入会影响征兵的进行以及其他内政部分的操作，每个国家城池最大规模和最大收入也都是不一样的，每次指令消耗的资金不定，每次消耗CP点1（该国武将都可以操作）资金按照该国的城池规模大小决定。

临时征收——临时征收所在国的资金，降低民心和威光。在资金不足以支付俸禄的时候可以用用，但千万不要多用，民心低了就麻烦了，收的钱是固定的。每次消耗CP点2。

武将移动——将武将移动到别的城池（必须注意不要被敌国切断了通路，被断开的话是不能移动过去的）消耗1CP，如果把一个城的多名武将一起移动到另一个城也只消耗1CP，每名武将花费资金2，需要注意的是移动完成后的武将在当回合不能进行其他内政操作。

同盟——找靠山，在腹背受敌的时候可以用上，而且电脑一般不会主动解盟来打你，消耗CP点1和资金20（同盟成功再追加20），同盟只是和成立时的家主有效，家主变更后自动解除。同盟后可以去招安（引き拔き）同盟国的武将（没任何影响，可以放心抓），主动解盟只要攻击对方即可，会降低威光（一般降1~2点），而且全体武将忠诚下降，特别是执行攻击指令的武将。

引き拔き——这是得到强力武将和战力的重要手段，用好此命令可以极大减轻攻城压力，通常情况下智力越高的武将引拔成功的可能性越高，威光高也有影响。每次消耗CP点1和资金10，要注意引拔过来的武将忠诚是5需要提高。

武将に会う——用来收集武将的完成武将羁绊，每次消耗CP点1。部分的有脸女将的事件是按照见面次数来发生的，具体条件见后文（收集CG和台词的关键选项）。

4、作战

计略——降低敌国城防度的。每次消耗CP点3和资金50。只能用在执行该指令武将相邻的敌国城池。

作战命令——选择出击武将并攻打城池，不消耗CP值，但和资金有关系。和计略相同，只能用在执行该指令武将相邻的敌国城池。当资金不足时不能出兵。

5、合战

分为野战和笼城战。



野战——双方在攻城战前进行的战斗（见上图），野战前主要有以下几个要点：

1.双方最多各自6个部队，每个部队最多5000人（游戏中50个单位，这是上限），总计最多60000人；

2.野战20回合，如果20回合完成不了，攻击方自动败退；

3.天气影响 晴天无不良影响，雾天不能查看对方兵力排布，可以原地使用火炮攻击，雨天无法使用火炮；

4.大将士气为0时该武将会败退，全军也自动败退。这很重要（无血开城）；

5.除火炮外必须靠近敌方才能攻击；

6.普通攻击不减士气，但攻击效果差，削兵少；

7.突击攻击攻击效果好，但减士气，削兵多；

8.普通和突击的士兵数是该部队总兵数减去火炮部队兵数；

9.野战未打就撤退不损失兵力

10.武将只能攻击相邻路线的敌军，跨路线部队无法攻击到。也就是最多3支部队围攻敌方一支部队。



笼城战——主要有强袭、包围和撤退三个指令。只能进行3回合，如果没攻下城池，就自动撤退。

强袭：当资金不足时只能选这个，相对包围，削减城防效果增加，但兵力损失大。

包围：资金足够时建议用这个，相对强袭，削减城防效果稍弱，但如果该武将士气足够高，效果也会很好。不损失任何兵力。

无论强袭或包围 ，该城池都有一定可能有一定几率会自动开城（即获得胜利）。

撤退：3回合后如果未攻下城池会强制撤退，中途也可以选择撤退。

战胜后的俘虏处置

1.后方没自己的城的话（即被包围，没退路的情况），城破后按游戏设定决定结果，该城敌国武将（其实自己的武将也是这样，所以自己的重臣也就

是一开始跟着你的角色，以及大名千万别被孤立在一个城池，要是被围攻打掉，基本上就属于游戏失败了），按照武将的属性决定降伏可能或者被俘虏，具体见后文的武将说得表。

2.后方有城但不足以容纳撤退的时候的所有人有两种情况 一是部分逃走失败（等于切腹），二是被抓；有足够容量时，基本上会全部撤退。

3.自己带6人队伍破城后，被抓的基本全部切腹（切记，要抓主力前千万要留够位置），少带N（0<N<6）个人就可以说服N个人加入自己队伍，其他全部切腹。攻打城池前一定要看清楚，敌方武将的脸，有特殊脸的角色一定要留够位置给她，选择加入武将的时候一定要看清人，大众脸则要看看角色能力，别把垃圾加进来后，让“高富帅”和“白富美”自残了。

4.部分武将不会直接被招安，而是关进牢房，需要用“武将に会う”选项，选择后与其对话，选择正确的选项她才会加入，具体见后文。

5.有对话的俘虏武将不占位置，例如织田信长等，抓住后不会直接降服，也就不占位置。但如果队伍满6人，这类武将会直接切腹不会被俘虏，切记！

游戏玩法

1.游戏目的

选择一个势力，统一全国即可获胜。全国有60几个国家200多座城池等你来攻占。除了全部占领所有国家外，一般在游戏进行到2/3的进程的时候基本会满足“石高1400万石，威光15”这个条件，游戏会提出是否进行统一宣言，如果宣言，那么游戏将提前获得胜利并结束。如果主线剧情还没走完，即使到达次条件，也无法发出统一宣言，必须等走完主线剧情才会出，多打几个回合就好。



如果选择不进行宣言，那么还可以继续攻占，当然如果中途不想再打，选项中会多出一个“天下统一”的选项来直接选择结束游戏，游戏中所选势力的大名或者重臣（一开始带领的有脸武将）如果切腹，就意味着游戏失败。下图为家臣被杀，游戏结束画面。



2.白金流程

游戏理论上要打19周目包含10个势力结局、8个分支结局和1个群雄模式，个别结局可以用存档方式来打不用从头来过。游戏时间看RP，基本160～200小时是必须的。一个结局从头打到尾，快也要8小时。群雄模式普通难度的时间是1个剧情模式的2倍以上。当然你RP极强能速攻各势力有生力量，另当别论。下面有城池速攻方法，不过不要RP，不建议刻意去打，否则花的时间也许更长。游戏开始前，请先看看与内藤合战对话相关的金杯获取说明，看明白后再开始游戏，看不明白就选其他的势力，不要一开始选龙造寺、大友、足利，等熟悉游戏后再玩这些势力来收集。建议选岛津家开局，这条线无分支，无注意事项，位置又好，强力武将也多，适合一开始熟悉游戏。

先把10个势力分别选一次并通关，其中个别势力有分支，所以需要通关的次数增加到18次对应18个结局，其中15个与奖杯直接相关，3个与奖杯间接相关，见奖杯列表，有分支的势力要勤存档，保证在分支前留有一个存档来节约时间。然后选顶上的群雄模式，势力选姊小路家，难度选普通，打通关一次。需要留意的是内藤昌秀的合战对话，请参考列表，在打武田家这条路线的时候尽量收集齐大部分的，个别对话需要RP，如果没在流程中打到，要刷的话，就会很痛苦。可把他1、他2中的武将台词和CG收集可以在打结局的18周目过程中进行。

流程中只管攻城并留意抓到武将台词即可，就是把你抓到的有脸武将中属于他1或他2中的武将台词解锁（下文有全部他1，他2武将列表），属于十大势力的武将不用管。

特别留意在刷武将台词时，当与武将形成羁绊后，可以存档来保存台词，或者按△选择退出游戏来保存。千万不要直接按PS/START强退或者在未保存的情况下读档，那样是无法保存的。

全台词、CG可通过购买DLC获取快速获得奖杯，本人并未亲自验证。只是通过别人列表看到。在通关一次后拿到了这些奖杯。实际上并不能节约太多白金时间，只是可以少打了毛利家3个结局而已。内藤昌秀的台词金杯，理论上是可以通过购买DLC获得，具体由于没有试验过也没见人拿到，不好说。

简单一句话，10个势力各选一次通关一遍，在分歧点存档，然后读档打分支。打的过程就是不断攻下城池，中途惟一要操心的就是内藤昌秀合战台词。下文列表中特殊武将羁绊留到最后刷都没问题，不会耽误时间，最后刷群雄模式普通难度。

3.无血开城法



此法可以野战破城。有的城池城防高、兵力强，一次难以攻下。用此法可一击即可破，但需要用S/L大法，并不是100%成功。首要条件，必须野战，也就是你要引城里的驻军出来跟你打；其次，击破敌方大将，其他的可以不用管。破大将后即可破城，并且兵力不会有损伤，初期开疆扩土必备技能。

如何引诱敌人打野战，首先你的主力最好配备铁炮，其次，你带的兵力要小于或等于敌方兵力，也就是要让电脑认为你比它弱，它才会出城

跟你打。再有要赢得野战，你最好要把自己的主力大将和敌方大将安排在同一战线上，并且必须在20回合内干掉敌方大将还不能被他跑了。一般士气到红色，大将就会往回跑，跑到边线回复士气或者直接逃跑。如图，主力大将图标上有个将字。头顶上数字颜色会不同。只要把对方大将士气打到0，即可快速获得胜利。野战最好是晴天打，否则铁炮失效，很难斩杀大将，天气可以用S/L大法刷。

敌将斩杀，一般是退到最后一格（可以防止对方铁炮攻击），用铁炮远程攻击，这样可以无损兵力，由于NPC不会主动先手贴近你，只要你不贴近他，敌我之间会永远留一个位置空格。所以只要铁炮火力强（因为NPC会回复士气，不强打不动），先吸引过来，然后打，基本他就是想逃也逃不掉。

4.快速攻城

此法要实现起来并不容易（前期相当困难，后期可能容易点），首要条件，所攻打的势力非独立势力（开始游戏所选的十大势力，例如伊达、织田等或者十大势力的继承者）。其次，必须把势力所属武将全部干掉。全部干掉后，剩下的空城不用攻打即可变为你的领地。

也就意味着你要把某势力的武将吸引到一个地方围歼，这个是难点。这需要点RP，也需要实力。个人认为，此法只可做参考，不可刻意去使用，出现两足或三足鼎立的时候，可以采取包围战术，掐断退路的方式来分割城池和武将，歼灭敌武将，实现快速攻城。

5.基本打法

由于本人喜欢无脑流，所以下文并不一定是最速方法。只适合那些不想思考、图轻松一路打的人，如果开局不好，或者人品有问题可能时间比较长。首先确定开始势力后，选择简单难度。（除了一个奖杯要求是普通难度开局，其他全可以选容易。）然后战斗方式选择“自动”全部交给电脑操作。反正有钱有人，耗得起。

根据自己的有脸武将数量来配备队伍，一般是2～3个有脸武将配1～2个大众脸，初期自带武将少的，可适当多配几个大众脸。保持队伍4人左右。

初期——集中攻一个国家，由于初期不能征兵（有的势力攻占一个国家80%～100%的领地后才可以出征兵选项，有的必须攻占2～3个城池，应该与石高和町规模有关）所以直接开打，如果不用无血开城的方法，那就只能用围城来消耗城防攻城了。初期手动围城或无血开城会轻松并且快一点，如果觉得烦，打下一个城池后再选自动。等拿下3个国家以后，能有100W石高，这样就可以多线发展了。攻打一个势力的时候，尽可能用杂鱼队伍收拾空城或1～2个武将带兵少的城池。

中期——攻下9～10座城池后，这个时候电脑带兵估计有50的了。一定要保证主力队伍兵力40+左右。遇到强力敌人不要硬拼，采取拖延迂回包围战术或者诱导敌方叛变，一个势力一旦灭掉它的主力，剩下的地盘派杂鱼去打就够了。主力部队可以调遣攻打下一个势力。

如何拖延主力呢？在合战的时候，你可以派1队杂鱼兵跑到对方主力所在城池的周围，去进攻敌城池，由于撤退和攻城战都有不损兵的方法，并且攻击城池时其城内的队伍不能行动。采用这种方式可以把对方主力拖住在一个城池，这个时候我方主力可以去进攻敌方主力所在城池周边城池。当把主力退路都掐断后，就可以集中火力歼灭、招安。当然如果对方比你强大，我方就要配合使用诱敌战术，前提是我方智力高的人员和敌方主力在同一国。使用“引き抜き” 把敌方队伍中的角色拉过来（队伍中必须有空位，否则无法使用该选项）。如果多次不成功，就放弃这回合的进攻，等下回合再用S/L大法来试，总能拉过来。个别武将是无法拉取的，拉取界面会看不到。拉不到的角色基本上是那些需要做选择题才会加入的角色或者重臣，这种角色一般都无法叛变，必须俘虏。

后期——攻打下一半国家后，稳定好自己的后院，基本就可以多线多国多势力推了。自己有5～6队每队有3个以上带40～50个单位兵的主力队伍，基本是神挡杀神，佛挡杀佛了。

如果遇到敌方有5人带40+以上兵力的队伍还是要小心，即使打赢了可能自己损失也不小，而且还可能被对方跑掉。如果兵精粮足就无所谓了，如果怕敌人回去招满了再来，这个时候就要拖住对方，用包围战术来歼灭。坚持下去，胜利是属于你的。

奖杯列表

奖杯	标题	详细说明
白金	战极制霸！	获得全部奖杯
金	天下をつなぐ绊	和全部武将获得羁绊（台词鉴赏100%）

获得方法：走流程的奖杯，打完全部群雄模式。如果打玩19周目你还收集不到，只能说你RP太强大了。需要留意的地方是：

1.主要角色和重臣台词获取方法，选择该角色势力统一全国后，该角色和重臣的台词就会出现，统一前是看不到的。一些特殊台词必须把分支结局走完才能收集，三好长庆台词有一部分必须走足利路线来收集。

2.一部分为囚禁时候的台词，必须要选择其他势力俘虏这个角色，与他见面才可以获取台词。（注意足利台词比较特殊，请看后文武将说得中的说明），武田信廉台词必须通影路线后，再选其他势力，攻打武田城池发生事件，通关后获得。

3.他1、他2中的武将，必须俘获成为同伴后，进行武将见面到达一定次数形成羁绊，才可以解开。个别角色需要特定角色，达到相应见面次数后2个角色同时解开。具体见下文。

奖杯	标题	详细说明
金	武将史完成！	CG鉴赏达到100%

获得方法：一部分是全流程可以收集，他1部分CG的收集必须完成对应角色的回想事件方可获得，具体见后文列表，还有观看“外传”可获取部分CG。外传解锁必须打通某些势力一次或者与某武将形成羁绊后。第X幕外传观看上一个外传即可解锁下一个。全部外传见下图（观看其中几个可以获得3个他1中的CG）。CG都是成套的，右下有数字表示这一套有多少张，当前收集了多少张。



全CG目前只遇到一张容易错过的，就是上杉家的CG，有一张获取方法感觉很让人无语，必须在几次剧情发生过后与上杉对话。一旦错过了，发生下次剧情后，就无法获取了。此对话并不是回想事件，所以只能通过此方法获取。给个状态图，大致攻下几个国家后就会发生这个事件，然后找上杉对话。下图是攻下了9个国家，所以在攻下6～7个的时候请存档。发生一次事件，找上杉对一次话，此CG是上杉一个人闭眼端酒的CG，对话画面看到的是棕色怀旧样子，收集图册里是彩色，位置在第2行左边第一套里面，这套有10张全部跟上杉与飒马夜晚品酒谈心相关。



奖杯	标题	详细说明
	わらわの美にひれ伏すがよい	用普通难度通过群雄模式的姊小路家

获得方法：此金杯的获得条件相当苛刻。首先要选图中间的群雄ルート，此模式和剧情模式不同，武将被俘虏后会直接加入，没有武将见面这一选项。所有势力都可以选择，无法获取回想事件、CG、台词等收集资料，不会发生任何剧情，游戏目的是统一全国，不会出现统一宣言，也就意味着你要占领全部城池。



进入后选择姊小路家，这个时候可以用PT买2个武将。初期一定要选能力超强的，比如上杉、足利、织田这些一开始不是带兵多，就是能力强。难度选择普通，别小看这个普通，比简单难度提高相当多，初期金钱只有800，收入只有可怜的几十块，入不敷出。城池只有1座，而且是在一个小国里。建议初期北上抢占上杉地盘，由于我把上杉家主（带20个兵）选上。所以上杉主力最多带10个兵，玩此难度必须学会无血开城，以少胜多，多买火枪配备给强力武将多用S/L法刷晴天，否则初期兵力无法破城防高的城池。初期由于金钱限制，不要浪费多余金钱，尽量速攻拿下上杉越后国的春日山这个城池（此城城防相当高有19，无血破城后可以防守抵挡初期的骚扰，原来的初始城池就让它见鬼去吧。此城才是统一霸业的必要城池），继续扩展拿下整个越后国。



如果无法征兵，应该是规模还不够，继续攻城并同时在秋季增收的时候发展内政。一般初期金钱少，每回合能留下100金做军费算是幸运的了，所以无法每回合都发展内政，只有秋季收入高的时候才可以发展一次，慢慢发展多屯兵。此国石高多，町规模大，征兵迅速。可以在20几个回合征到，100个单位兵（买铁炮，征兵消耗金钱不多，铁炮是每回合必买）。右上有最上一家和伊达一家，左下是武田，右下是北条一家，基本实力都很强，能跟一个势力结盟是最好不过。我们专心打2个势力的实力还是有的，一个50兵带10铁炮的武将带2个混经验的有脸武将，这些武将1个兵足以，多用S/L法无血开城，可以慢慢推进。春日山内不断招兵扩展势力。注意，一定要发展町规模，否则无法征到更多的兵。初期发展相当困难，挺过去凑够4～5队带30～40+兵的人马基本就好过很多，那时金钱应该也有几千够发动大规模战争了。此难度比简单难度，难很多，请耐心游玩，只要稳住阵地慢慢推进。熬过初期，前途将一片光明。

奖杯	标题	详细说明
	巨乳は美しくない……	看完内藤昌秀的全部合战会话

获得方法：这是这个游戏中另一个比较麻烦的奖杯，对照下表选武田的时候大部分可以打出来。由于内藤是家臣带着她到处打仗基本能拿到。注意由于大部分必须是敌对关系，所以还是留意下要打的角色的名单。由于武田家要从头到尾打2遍，应该能拿到大部分。

此奖杯需要一些RP。武田家比较脆弱，如果不选武田家来自己玩，基本每次打到最后，武田家早早就被灭了，而内藤昌秀又是脆弱的武田家中脆弱的武将（也许是我RP有问题），基本是死得最快的一个角色。很容易被NPC干掉，极小几率能存活，也许是妹子都比较讨厌这个角色。鉴于以上这些原因，有几个对话的发生相当难获取：

1.龙造寺隆信以及木下昌直特别是后者，还必须要选择限定势力才会发生对话，更是难上加难，由于龙造寺开始的位置与武田家相距很远，等你打到中间的时候，内藤早早被灭了。

2.与大友宗麟以及高桥绍运合战对话是同样的原因，两家相距很远。要拿这个对话，条件极其苛刻，首先你初始势力要选大友家；其次武田信玄和内藤昌秀必须都存活（上杉和织田上下夹攻下，能活着见到很不容易）。推荐一个方法，初期带上大友宗麟、高桥绍运、村上义清、今川氏真等等初始带兵在15～20之间的，带上6人一组，一开始就往武田家跑，大概30个回合左右可以碰面，如果你运气够好，武田还活着，内藤也还活着，多SAVE吧。中途多看看情报，留意武田和内藤的存活状况，别一股脑地打过去。

3.足利义辉这个角色的对话，最好是开始选足利家，这样比较轻松。否则在足利势力通关前，选任何势力都看不到足利家有人会出现。

事件名称	发生条件	备注
内藤昌秀と木下昌直　壹	味方	龙造寺路线限定
内藤昌秀と木下昌直　贰	敌对	武田路线限定
姊小路良赖と 内藤昌秀 壹	敌对	–
姊小路良赖と 内藤昌秀 贰	味方	–
前田庆次　と　内藤昌秀	敌对	–
内藤昌秀　と　远藤直经	敌对	–
内藤昌秀　と　足利义辉	敌对	–
内藤昌秀　と　鬼庭良直	敌对	–
内藤昌秀　と 宇佐美定满	敌对	–
内藤昌秀　と　织田信长	敌对	–
内藤昌秀　と　三好长庆	敌对	武田ルート限定
内藤昌秀　と　龙造寺隆信	敌对	–
内藤昌秀　と　大友宗麟	敌对	大友ルート限定
羽柴秀吉　と　内藤昌秀	敌对	–
高桥绍运　と　内藤昌秀	敌对	大友ルート限定
古田织部　と　内藤昌秀	敌对	–

奖杯	标题	详细说明
	完全统一	全国制霸里达成天下统一
	孤高の王者	不同盟的情况下达成天下统一
	最强の时代迟れ	不购买铁炮的情况下达成天下统一

获得方法：注意前1个奖杯是要攻占全部城池，如果只是统一宣言后获胜，是无法获取奖杯的。后面2个奖杯，不需要统一全国，达成相应条件进行统一宣言也可。这3个奖杯可以一起拿。

奖杯	标题	详细说明
	战友との绊	和一半的武将获得羁绊（台词鉴赏达到50%）

获得方法：见相应金杯

奖杯	标题	详细说明
	武将たちの记忆	CG鉴赏达到50%以上

获得方法：见相应金杯

奖杯	标题	详细说明
	酒は－吞め吞め	获得装备道具“日ノ本号（枪）”
	至高の一品	获得装备道具“天下の京弓（弓）”
	倾き马谷风	获得装备道具“名马谷风（马）”
	血を见ずにいられぬ……	获得装备道具“妖刀村正（刀）”

获得方法：上面4个奖杯见后文武器入手场所表，到相应城池去获取即可。但是获取是随机的，已无血开城法测试并不能100%获取。可以先攻克全部模式，中途留下存档，如果到时候还不出，再拿存档去刷。一般玩过19周目后应该都会出的。

奖杯	标题	详细说明
	信廉ルートクリア！	通过信廉线

获得方法：先要通1次武田信玄线，就出现这个路线。后期有个分歧点，左手还是右手。此处选择不同CG不同，提前做好存档准备发生事件的时间，大概在接近1000石高以后的时间段（此状态仅供参考，是否需要选择不同选项通一遍，未做验证，通一次后请留意对应这套CG是否齐全，如果齐全则无需再选另一项再打一遍）。



必须通过此路线后，信廉才会出现。



奖杯	标题	详细说明
🏆	政宗ルートクリア!	通过伊达家（政宗）线
🏆	常长ルートクリア!	通过伊达家（常长）线

获得方法：有个分歧点如图。



选择第一项为政宗路线
选择第二项为常长路线。
下图为分歧点出现回合状况，此图仅供参考。



本势力路线并未出现统一宣言，而是剧情走完后达成宣言条件，自动统一并结束。

奖杯	标题	详细说明
🏆	足利家ルートクリア!	通过足利家线

获得方法：选择对应势力通一次即可，未通关之前，选择其他势力，是看不到该势力的4个武将出现的。

奖杯	标题	详细说明
🏆	上杉家ルートクリア!	通过上杉家线

获得方法：选择对应势力通一次即可

奖杯	标题	详细说明
🏆	信玄ルートクリア!	通过武田家线

获得方法：选择对应势力通一次即可，可以解开武田影子模式，要留意开始时被织田和上杉包围，建议一开始带上有12～15个兵的将领5个（用PT点购买），北上灭上杉，如果能在20个回合内灭掉，后期会相对舒服很多。他所在的国周边几个国招兵速度相当快，有利于加大推进速度。而且如果不速灭，被织田和上杉合力攻击打起来相当吃力，甚至有被灭的可能。

奖杯	标题	详细说明
🏆	信长ルートクリア!	通过织田家（信长）线
🏆	秀吉ルートクリア!	通过织田家（秀吉）线
🏆	家康ルートクリア!	通过织田家（家康）线

获得方法：开始前田玄以加入

中期分歧点1（下面图片仅用来参考，可根据图片上的情况估计分歧点出现时间，提前做好存档准备，积极存档。里面的回合数不一定就是事件发生的回合数，这个跟你推进速度有关。）



选择“なにをバカなことをと笑い飞ばす”得到信长姐妹的CG
选择“真剑に光秀を谏め、误りを正す”能避免本能寺事件，织田信行加入，信长结局。
如果选择的“なにをバカなことをと笑い飞ばす”，
出现分歧点2（本分歧点在1出现后的1～2个回合即会出现，注意存档）选择“信行本人に相谈してみる”织田信行加入，进入信长结局路线。
选择“光秀に相谈してみる”发生本能寺事件。
本能寺之后



分歧点3
选择“秀吉の元へ走る”为秀吉结局路线
选择“家康の元へ走る”为家康结局路线

奖杯	标题	详细说明
🏆	长庆ルートクリア!	通过三好家（长庆）线
🏆	久秀ルートクリア!	通过三好家（久秀）线

获得方法：支配8～10个国以上出现分歧：
选择第一项，三好长庆、十河一存强制脱离，进入松永久秀结局。
选择第二项，三好长庆结局。



三好家所处位置并不十分友好，周边几个城池，是频发一向一睽的地点。从开始几回合后一直要到攻占2/3的国家，都会频发该事件（试过连续5回合，出一个灭一个又出一个，而且地点都不相同，相当烦人）。基本要保证留一队人马，来处理随时可能出现的一波或者几波造反势力，如果碰上个别大众脸好感低同时造反，那真是欲哭无泪。个人认为，三好家的开局是不太好开的。

奖杯	标题	详细说明
🏆	毛利家ルートクリア!	通过毛利家线

注意事项：前期有个分歧问军师喜欢谁。（大概攻占10来个国家左右会有分支出现，请提前做好存档准备。）



奖杯	标题	详细说明



对CG和台词收集有影响，必须都打一遍。

奖杯	标题	详细说明
🏆	大友家ルートクリア!	通过大友家线
🏆	龙造寺家ルートクリア!	通过龙造寺家线
🏆	岛津家ルートクリア!	通过岛津家线
获得方法：以上3个选择对应势力通一次即可，留意选前2个势力的时候，看能否刷到与内藤的合战对话，刷到了可以节约大量时间，刷不到也不要强求，后期重开一周目专门刷吧。尽量不要刻意在通关流程中去刷，否则你会很痛苦，用的时间也更长。		
🏆	群雄モードクリア!	通过群雄模式
获得方法：选择群雄模式统一一次全国即可，跟金杯“巨乳は美しくない……”一起拿		
🏆	マメな男	使用『武将に会う』100次
获得方法：政略的时候有个选项“武将に会う”（武将见面）一般是说服武将的时候用到。当然平时也可以见见家臣。收集武将CG的时候基本能刷到100次。需要注意的是这里每见面一次要消耗CP值1点。		
🏆	萌えろ！俺の姬たち	飒马和女性角色5人出战
🏆	燃えろ！益荒男たち	飒马和男性角色5人出战
获得方法：家臣中有天城飒马（其他几个势力也会有，选家臣多的势力拿起来会比较快），“军略”的时候让他带上5名女性角色或者5名男性角色攻城即可获取。需要注意带的5名角色不能有大众脸。		
🏆	百万石の大大名	俸禄超过100万石
获得方法：统一全国的过程中自然获取，无需刻意刷，大概攻下3个国家左右就可以拿到了。如果攻下的全是石高产量低的小国那就要4–5座。		
🏆	祝！初胜利	第一次手动获得合战胜利
获得方法：初期就能拿到，难度很低，随便打个城防低或者无人的城池即可，战斗方式选手动。“军略”前，按“△”打开菜单最下面有战斗方式的选择共3种“自动”、“手动”和“任意”，选“手动”即可。		
🏆	ようこそ战极の世に	选择『はじめる』开始游戏
获得方法：进入游戏后选第一项“はじめる”（开始）即可获得		

各类资料收集整理

1、武器入手场所

4个奖杯武器所在国位置见图（黄色图标所选国），攻打对应城池，有一定几率获得该武器

种类	道具名	效果	入手场所
弓	无铭の弓	弓兵の统率 + 1	
	常人の弓	弓兵の统率 + 2	
	达人の弓	弓兵の统率 + 3	
	匠の刚弓	弓兵の统率 + 4	
	天下の纪州弓	弓兵の统率 + 5	河内・高屋
	天下の尾州弓	弓兵の统率 + 5	尾张・清州
	天下の江户弓	弓兵の统率 + 5	武藏・江户
	天下の萨摩弓	弓兵の统率 + 6	日向・都城
	天下の京弓	弓兵の统率 + 7	山城・二条

种类	道具名	效果	入手场所
枪	无铭の枪	枪兵の统率 + 1	
	常人の枪	枪兵の统率 + 2	
	达人の枪	枪兵の统率 + 3	
	匠の名枪	枪兵の统率 + 4	
	十文字枪	枪兵の统率 + 5	下总・古河
	名枪包治	枪兵の统率 + 5	伊势・安浓津
	大躬の枪	枪兵の统率 + 5	上总・椎津
	世穗枪政常	枪兵の统率 + 5	尾张・岩仓
	御手杵	枪兵の统率 + 6	初期装备：结城秀康
	蜻蛉切	枪兵の统率 + 6	初期装备：本多忠胜
	日ノ本号	枪兵の统率 + 7	筑前・立花
马	并みの马	骑马兵の统率 + 1	
	无类の马	骑马兵の统率 + 2	
	名马	骑马兵の统率 + 3	
	稀代の名马	骑马兵の统率 + 4	清水
	内记黑	骑马兵の统率 + 5	土佐・冈丰
	膝突栗毛	骑马兵の统率 + 6	萨摩・清水
	名马谷风	骑马兵の统率 + 7	加贺・金泽
刀	无铭の刀	统率 + 1	
	常人の刀	统率 + 2	
	达人の刀	统率 + 3	
	匠の名刀	统率 + 4	
	名刀兼元	统率 + 5	美浓・鹭山
	名刀正宗	统率 + 5	相模・小田原
	名刀吉光	统率 + 5	山城・伏见
	名刀长光	统率 + 5	备前・沼

种类	道具名	效果	入手场所
刀	三池典太	统率＋6	土佐・莲池 → 筑后・蒲池
	小鸦丸	统率＋6	伊势・田丸
	妖刀村正	统率＋7	伊势・龟山



种类	道具名	效果	入手场所
卷物	凡将の卷物	智谋＋1	
	武将の卷物	智谋＋2	
	智将の卷物	智谋＋3	
	名将の卷物	智谋＋4	
	孙子の兵法	智谋＋5	筑前・宝满
	古典太平记	智谋＋6	骏河・府中
	天下人の卷物	智谋＋7	南近江・坂本
书物	凡人の书物	政治＋1	
	常人の书物	政治＋2	
	伟人の书物	政治＋3	
	圣人の书物	政治＋4	
	孔子の论语	政治＋5	周防・山口
	汉の史记	政治＋6	上野・平井
	天下人の书物	政治＋7	摄津・石山

2、武将说得

武将说得这里有几处与PC版有不同，已截图说明。这里只有各大势力的武将，其他武将抓获即加入，无特别选项。每个武将都必须俘虏并见面一次，来获取他的被俘虏的台词，切记。特殊武将被俘后不会直接加入，而是关到地牢，需要见面后选择正确的对话来加入。个别选项文字内容不完整，但对照关键字还是可以知道选那个选项（支仓常长选项已给图，其他角色可参考。）

势力名称	武将名称	说服条件
		织田家
	织田信长	“逃げるか降伏する” “积极的に会话を试みる” “刎ねる”
	织田信行	无选项
	前田庆次	无选项
	明智光秀	“家赁を拂うよう求める” “决してそうはならない” “城主が守らなければならない领民がいない”
	丹羽长秀	无选项
	前田玄以	无选项
	羽柴秀吉	“动きさえよければ出世させてくれる” “话を闻いた上でしっかり检讨してくれる” “见目丽しい姬武将がたくさん”
	竹中半兵卫	“战场に赴き活跃してほしい” “自らは生き延びて责を果たす觉悟” “知略の恐ろしさが际だつ战”
	古田织部	无选项
	德川家康	“何度やり直したとしても负けることはない” “それなりに重宝されている” “自分に无理なら仕方ないと谛めることになる”
	本多忠胜	无选项

势力名称	武将名称	说服条件
	石川数正	无选项
	井伊直政	无选项
		伊达家
	伊达政宗	“命令に从い队を分ける” “市へと行き、その样子を调べる” “乐しむためのもの”
	支仓常长	“大义のため” 选项文字不完整但关键字保留，见下图，根据关键字可以选择正确选项  “时には谏言も必要” “汲いの难しいものだ”
	片仓景纲	无选项
	鬼庭良直	无选项
		上杉家
	上杉谦信	“民と共に步む” “天下统一” “出来る限り过不足なく”
	小岛弥太郎	无选项
	直江兼续	有三个选项，第一个选项选第2个见下图  “部屋に闭じ入めていること” “今后の俺の姿を见て判断してほしい”
	宇佐美定满	无选项
	上杉景胜	无选项
		武田家
	武田信玄	“死に物狂いで逃げる” “警备を固め追い出す” “影武者は丁重に汲う”
	武田信廉	无选项（通过武田影路线后，选任何其他势力与武田家作战，剧情过后就自动加入）
	真田幸村	无选项
	马场信春	无选项
	虎纲春日	无选项
	内藤昌秀	无选项
	山县昌景	无选项
	山本勘助	无选项
		大友家
	大友宗麟	捕缚 “无选项”
	立花道雪	“丁重に汲っているからこそ” “この场でひれ伏す” “一兵卒として教えを请う”
	立花宗茂	“刀はただの武器” “私を斩らないと约束してほしい” “并外れた器量を见入んで”
	高桥绍运	“敌将に降る” “その时は殉死する” “その场で斩る”
		岛津家
	岛津贵久	捕缚 “无选项” （必须武将见面后加入）

势力名称	武将名称	说服条件
	岛津义久	捕缚“无选项”（必须武将见面后加入）
	岛津义弘	捕缚“无选项”（必须武将见面后加入）
	岛津岁久	捕缚“无选项”（必须武将见面后加入）
	岛津家久	捕缚“无选项”（必须武将见面后加入）
		三好家
	三好长庆	见上图选择第2个。 见上图选择第2个
	松永久秀	“说得とは关系のないことを寻ねる” “善政をしいていることもあり、领民に爱されている” “嫌われてはないが、おそれられてもいる”
	三好长逸	无选项
	三好政康	无选项
	岩成友通	无选项
	十河一存	无选项
		毛利家
	毛利隆元	“茶器をたくさん买う” “商人たちに胜手にやらせる” “刀”
	吉川元春	无选项
	小早川隆景	无选项
	毛利元就	“それを折れるような力持ちに赖む” “自分の为” 此处对话，见下图选第2项
	毛利秀包	无选项
		龙造寺家
	龙造寺隆信	“その场で祝胜会をあげる” “これを机と见て、一气に进军する” “饮む”
	锅岛直茂	“山中でそのまま迎え击つ” “自分达のため” “优しい言叶”
	信常エリ	无选项
	圆城寺胤	“弓” “大将を杀してしまう” “占い”
	木下昌直	无选项
	成松信胜	无选项
	百武贤兼	无选项
		足利家
	足利义辉	足利路线攻略后，选其他势力，在占领一定量城池后，更新时出现对话并加入（城池数量大概60个左右）
	细川幽斋	足利路线攻略后，选其他势力，在占领一定量城池后，更新时出现对话并加入（城池数量大概60个左右）
	高桥椿	足利路线攻略后，选其他势力，在占领一定量城池后，更新时出现对话并加入（城池数量大概20个左右）
	江姬	足利路线攻略后，选其他势力，在占领一定量城池后，更新时出现对话并加入（城池数量大概20个左右）

3、与CG和羁绊相关的收集

他1



他2



CG和台词的收集，这部分是无法从流程中正常获得，需要留意后刷，难度不高。只需要抓住对应的武将，不停地见面，直到出CG和台词即可。如何才能够知道CG和台词出了呢？CG就不用关注了，如果有CG出台词了一定在这之前出CG。要不退出游戏看是否出台词的话，发生事件后，就看对应武将的忠诚度是不是横杠“——”。这个表示绝对忠诚，不会叛变。如果是就表示台词出了。由于要一周目抓住全部武将是很难的，中途弱的势力会被吞并，RP不好的会被NPC干掉。所以前几周目攻略时候就要耽误一些时间，留意自己抓的武将，能刷的先刷，后面再补漏。当然也可以到后面集中去刷，前期主攻流程。个别武将的收集难点在于，必须2～3个特定武将一起刷，才会出相应CG和台词，例如最上义守和最上义光。缺其中一个，那就不要刷了，是刷不出来台词和CG的。

至于见面次数，PSV版需要见上个5～9次不等，甚至要多次，才会出CG和台词以及对应的事件。还有就是留意一下事件发生的时间，有的是见面就发生，有的要等第2回合更新的时候才发生，有的要特定季节才发生。

要刻意收集的武将，见上图。大部分武将不停见面即可，一般5～9次就出来全部了。特殊的武将在这里说明一下请一定留意获取条件（特别注意大内、冷泉、陶、相良这4个武将的台词获取有特殊条件，不按照事件发生顺序和条件，很容易发生BUG导致无法获取。）

No	角色名称	发生条件	发生时间	备注
1	最上义守和最上义光	2个角色必须同时归属你，可不必同城同队伍。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
2	芦名盛隆、佐竹义重和真壁氏干	3个角色必须同时归属你，必须同城同队伍。	武将见面更新合战	先各自见面3次（可同时进行），分别发生事件后，再次见面1次，更新时发生佐竹义重和真壁氏干的事件，这个时候带着佐竹义重和真壁氏干出去打仗，发生合战前对话，继续见面1次，并带着芦名盛隆和佐竹义重出去打仗发生，发生合战前对话。之后继续见面直至3人忠诚度——即可。
3	结城晴朝和结城秀康	2个角色必须同时归属你，可不必同城，同队伍。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
4	北条早云和北条氏康	2个角色必须同时归属你，可不必同城同队伍。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
5	里见义尧	大概见面5次以上后的秋季会发生一次事件	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
6	正木时茂和正木时忠	2个角色必须同时归属你，可不必同城同队伍。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
7	村上义清	大概见面4次以上后的夏季会发生一次事件	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
8	太原雪斋和今川氏真	2个角色必须同时归属你，可不必同城同队伍。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
9	筒井顺庆	大概见面5次以上后的冬季会发生一次事件	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
10	冷泉隆丰和大内义隆	冷泉隆丰归属你，大内义隆属敌对势力	武将见面更新合战	冷泉隆丰见面3次触发事件（大内养子事件触发之前触发冷泉事件，是否为必要条件未验证），之后不要立刻收服大内义隆，大内属于敌对势力的时候，经过几个回合，具体回合数不明，会发生晚上梦见养子的事件（对话中提及，并无CG），之后可收服大内义隆，与2人见面直到发生2人海边泳装嬉戏事件（有CG），即可收集2人台词。
11	相良武任和陶隆房	相良武任归属你，陶隆房属敌对势力（相反状态未验证）	武将见面更新合战	相良武任见面3次触发事件，带队伍（相良武任在队中，并发生合战对话，是否为必要条件未验证）与陶隆房交战，触发合战对话。收服陶隆房后，见面2～3次即可解锁2人台词。
12	弘中隆兼	大概见面5次以上后的冬季会发生一次事件	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
13	河野通直和村上通康	2个角色必须同时归属你，可不必同城同队伍。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）
14	长宗我部元亲和久武チカ	2个角色必须同时归属你，可不必同城同队伍。见面次数比较多。	武将见面更新	不停见面直至触发事件形成羁绊（忠诚度——）

由于大内和冷泉事件比较特殊很容易导致触发不能，若无法在流程中拿到的话，提供一个刷的方法。初始选择毛利家，额外武将带冷泉另外如果有PT也多，带几个初始能力强、带兵多的武将如村上义清。开局后直接攻打左边势力，隔壁是陶家，1个国很快就能搞定，途中与冷泉见面3次，再往左边就是大内家了，运气好基本打完陶家就能遇上。等把大内围住，基本在抓之前就能触发样子事件。我大概16回合的时候发生事件（也有过5回合就发生事件的情况），同时也把大内围住。事件发生后可以立刻抓。然后跟大内对话几次拿CG和台词。

由于大内养子事件必须在敌对势力的时候发生，所以如果未发生就收服大内，那么事件就无法继续。本人无意中，遇到过一次特殊事件，养子事件未发生，收服了大内和冷泉，一次偶然的机会，将大内调入九州岛中间某国征兵，发生了大内造反变敌对的情况。由于当时在跟织田打，没有留意大内在后方造反，直到发生养子事件，觉得奇怪才发现大内变成敌对势力了。是否能把事件完成，有待有兴趣的同好去验证。









《萌萌大战争 现代版++》是在PSP《萌萌大战争 现代版+》的基础上追加新要素的全新作品，本作以该社旗下经典《大战略》系列为基础，将现代战争兵器加以拟人化成为萌系美少女角色，融入了女仆、制服、猫耳、水着、爆乳、触手、碎衣等要素。而PSV版加入奖杯要素后，也是奖杯控不可多得的奖杯神作。

文 平子单，ゆぎSchnne雪 编 酷洛洛 美编 Juxi

RPG	萌萌大战争 现代版++			必须记忆卡
	萌え萌え大战争☆げんだいばーん＋＋			容量查询中
	SystemSoft Alpha	2012年8月2日	日	1人
零售版：6090日元/下载版：5040日元		无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上



系统介绍

主菜单说明

项目	说明
New Came	开始新游戏
Load Came	读取游戏进度
Continue	读取游戏在进行SLG时的临时进度
Survival	进行生存战
Extra	CG、BGM等杂项鉴赏处
Option	游戏设置



分支路线

进入新游戏后，会出现选关画面，这里游戏本体只有三条路线供大家选择，顺序可以随意，其他未解锁的内容为DLC，这个暂时只有日服的朋友才能享受到了。



画面说明（AVG部分）

游戏首先会进入AVG部分推进主线剧情，这时按△键会出现小菜单，下面是各选项作用。另外如果想节省时间，AVG时完全可以选择**スキップ**快速跳过。



オート：AVG剧情自动推进
スキップ：AVG剧情快速推进
ログ：AVG剧情回顾
システム：打开次级菜单

システム次级菜单
セーフ：保存进度
ロード：读取进度
オプション：游戏设置
タイトルへ：退出游戏返回主菜单
ヘルプ：游戏帮助说明

SLG部分

AVG推进到一定剧情会进行SLG战斗，以下是战斗准备界面，可以在这里进行人物升级，武器配置等。



编制：这里是添置乙女的战斗帮手以及更换新武装，每个乙女左右最多可配置一个战争武器，有飞机坦克等，但本人觉得所有这些的用处最多是刷一些乙女掉血的CG用，对战斗没多大帮助，可以忽略。建议多选择配置补给车，这个能回复体力，游戏初期作用很大。

在选定人物中按△键能进行武装变更，游戏初期可以对人物特定的武装1和武装2进行更换以应对不同地形，游戏中后期开发新武装后，更可以换强大的武装3，新武装开发对战局影响十分显著。



战斗开始：战斗准备结束可以开始战斗。
カスタマイズ：人物升级界面。这里建议初期可以优先升级移动力、机动性以及**リーダースキル**，剩下点数再对HP、AP、SP、武装等进行强化。中后期再开发新武器，每人都有不同武器，例如**ネコ**的范围攻击和碧的吸血攻击，还有其他一些成员的强力攻击。按△键可以追加人物技能，每项技能也是用点数买的，但买之前要先用点数增加技能格（**スキルスロット**增加）才能安装技能。战前准备好后，就可以开始战斗了。



战历：观看过往战斗的评价。
ヘルプ：游戏帮助说明。

全流程攻略

SLG讲求战术多样化以及兵种搭配。以下攻略是个人一点心得，战术不是惟一，只作为参考之用。本作共三条战线，独立成章，每条战线开始均有Normal和Hard两种难度选择，因为考虑到有一个奖杯要任意一个战线用Hard难度通关，而ベトナム战线是三条战线中最短最简单的，所以这里我们选它攻略Hard难度，其他两条战线均选择Normal难度，这样避免另外再二周目重复挑战了。如果对奖杯无要求的朋友可以忽视了。



中东战线（难度 Normal）

イラク奇袭

攻关心得：教学关，对方只有4架飞机，上去攻击就行，相当简单。

アメリカ介入序章

我军：3空1陆
敌军：2空1陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我军全灭

攻关心得：本关是乙女对战，初期难度一般，主要注意ウラ-ル的范围必杀技，战术上采取先吸引敌人主动上前攻击，消耗其AP，再逐个击破。

アメリカ介入一章

我军：8空
敌军：7空4陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我军全灭

攻关心得：本关敌军只有一名乙女，其余都是飞机坦克，难度很低，只要不被敌人包围，过关还是很轻松的。

アメリカ介入二章

我军：8空2陆
敌军：2空9陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我军全灭

攻关心得：敌军只有一空一陆两名乙女，难度不大，敌人多数是坦克，我军人员武器最好对空对陆兼备，对陆为主。

アメリカ介入终章

我军：2空2陆
敌军：8空9陆
胜利条件：敌全灭或坚持10回合
失败条件：我军任意一名乙女被击破。

攻关心得：本关开始每名乙女可以各编制一个辅助武装，由于敌人数量众多，而且第五回合会增加敌人，因此建议编制上全部装备补给车用来补HP。本关难度稍大，我方可以全部在后方防守为主，而补给车随时在乙女身边待命，用包围战术的方式尽量在一到两个回合内优先解决敌方两名乙女，不要让其有放必杀的机会。

砂漠の嵐序章

我军：6空2陆
敌军：7空12陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我军全灭

攻关心得：注意尽量不要长时间停留在蓝色地带，每一回合会消耗我军HP和AP值，本关增加新敌人——量产型乙女，战斗力比飞机坦克高上一个档次。幸好不会必杀，否则是件恐怖的事情。战术上最好集中兵力，这样能互相协力，也能减少被包围的风险。编制上配置一定的补给车。

PS
ハイドラ攻击ウラ-ル量产型激活小游戏

砂漠の嵐终章

我军：10空
敌军：4空5陆
胜利条件：敌全灭或坚守10个回合
失败条件：我方任意一名乙女被击破

攻关心得：从第三轮开始有自动增加敌人，因此配置一定的补给车是必须的。同样优先用包围解决敌人一名乙女，再用龟缩防守战术，坚守10回合。

砂漠の剑作战序章

我军：11空
敌军：12空5陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：我军与敌军数量相差不大，而敌方只有一名乙女，比较简单，注意武器选择最好空陆结合。

砂漠の剑作战终章

我军：3陆
敌军：11陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：本关难度稍大，我军三名陆战成员移动范围小且命中率低，应集中兵力吸引敌方过来，互相协力，蓄积SP，AP，积极放必杀。另外配置多辆补给车随时进行补给。

アライド・フォース作战序章

我军：1空
敌军：3空
胜利条件：击败对方乙女
失败条件：我军全灭

攻关心得：本关比较简单，先吸引两架飞机上前灭掉，这时SP也蓄积得差不多了，等对方乙女上前时立马放必杀，然后再打一两下就OK了。

アライド・フォース作战一章

我军：2空
敌军：6空3陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：这次敌人看上去比较多，但都是飞机坦克没有威胁性，逐个击破，注意不要被包围就行。

アライド・フォース作战二章

我军：4空
敌军：6空2陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方爆击机（F-117）被击落

攻关心得：本关主要是保护我方的一架F-117爆击飞机不被击落，而地图中有几个大小不一的补给点，开始不用管F-117，留它在补给区，而我方人员尽量引敌人离开他们的补给区，再将他们逐一击落。

PS
グラ-フ被ラ-スタチユカ量产型攻击时激活小游戏



アライド・フォ-ス作战三章

我军：4空
敌军：4空6陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：本关难度不大，没有乙女全是杂兵，按照之前的战术，轻松获胜。



PS
进入アライド・フォ-ス作战四章后将分成地上进攻和海上进攻两条线，注意分别存档，后面有两个小游戏需要分别在两条线上收集。

地上进攻路线

アライド・フォ-ス作战四章・地

我军：1空2陆
敌军：10陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：的敌军全部是坦克，它们的特点移动范围小，命中率低，但血量和防御比较高，可采取包围战术，逐个击破。

アライド・フォ-ス作战终章・地

我军：1空6陆
敌军：3空8陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我军全灭

攻关心得：我方只有3名乙女，其余都是坦克，而敌方主要是陆军，可适当配置补给车和直升机。开始可以先让敌军靠近，派几辆坦克当炮灰去把离他们最近的乙女磨一些血，然后再让我方乙女一回合把她灭掉，这样她的范围必杀就没机会使出来了，就算能使也只能使在炮灰坦克上了，另外一名乙女威胁不大，很快就能灭掉，然后再慢慢解决其他杂兵即可。



海上进攻路线

アライド.フォ-ス作战四章・空

我军：7空2海
敌军：2空7海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方补给舰被击破

攻关心得：本关难度不大，都是飞机和战舰，吸引它们走出补给区再慢慢一个个灭掉即可，自己的补给舰在一个角落里，十分安全，可以无视。

アライド・フォ-ス作战终章・空

我军：7空2陆1海
敌军：6空2陆4海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：并无战斗准备，我方只有一个补给区，第一回合可以按兵不动，这样我方第二回合就能更主动地灭掉敌人，这里要注意敌方乙女**イリユ-シン**，攻击她的时候，自己会被攻击反弹，因此可以在补血区附近攻击她，再留一点AP移动回补给区补HP。**マ-ルシャル**血量多，应包围后用必杀群攻之，争取一到两个回合灭了。最后其他杂兵就不足为惧了。五回合后不能全灭敌人，敌方会出现增援。

PS
イ-デイス被マ-ルシャル攻击时激活小游戏，两条攻击路线最终都会回归到下面的路线

北海道攻防战序章

我军：1空1陆
敌军：4空3陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：我方只有两个乙女，最好不要单独作战，蓄积SP，积极放必杀就能过。

北海道攻防战一章

我军：1空1陆
敌军：3空3海
胜利条件：敌全灭
失败条件：碧被击破

攻关心得：两方都有两名乙女，稍有难度，配置两艘补给舰随时给碧补HP，战术上不要单独作战，集中兵力，逐一击破，不要让对方有放必杀的机会。

北海道攻防战二章

我军：3陆
敌军：3空3陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：红零被击破

攻关心得：本关只有红零一人和两辆导弹车，配置上补给车以防万一。尽量不要主动出击，红零虽然主炮威力大，但命中率低，用机枪比较保险，合理利用好两辆对空导弹车，是不错的辅助武装。

北海道攻防战终章

我军：1空3陆
敌军：6空2海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：开始可以将碧往红零处移动，将空中分散的敌人吸引过来，这样就能采取更主动的进攻，两辆99式自走炮攻击范围大，要好好利用。把空中的敌人消灭后，海上的就不难了，只要在岸边吸引它们过来可以一举歼灭，但小心对方乙女必杀。



福冈上陆战

我军：3陆
敌军：11陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭



攻关心得：我方只有一个乙女，对方11个敌人，看似很难，但对方全部是陆战部队，而地形是城市道路，因此我方只要守在路口处就能逐一击破。

东京湾舰队战序章

我军：1空1陆7海
敌军：8空7海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：本关稍有难度。空中只有碧一人，而红零移动范围小，只能在岸边打对空，因此红零开始应往碧处移动，吸引海上空的敌人来到陆地上空，而海战由其余两名成员负责。编集中可配置补给车和补给舰，也可以配置一些对空的飞机给予辅助。

东京湾舰队战终章

我军：3空2海
敌军：6空2陆6海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭



攻关心得：由于有大量的补给区，因此本关难度不大。信心不够的话可以再配置补给舰，然后再配置一些战斗辅助，本关要注意对方乙女**イリュ-シン**，她的反弹攻击还是比较头疼的，可以在补给区里面收拾她。

帝都决战序章

我军：4空
敌军：7空2海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：地图上下各有一个补给区，但对方补血区在我方阵中，我方补血区在对方阵中，因此我方可以移动到上方补给区附近，但与对方保持一定距离，当我方人员都在补给区内时，对方刚好也来到我方附近，但她们AP已经耗尽，下一轮时我方将占据主动，后面就简单了。另外第三轮有敌方援军。



帝都决战终章

我军：7空2陆4海
敌军：8空2陆2海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：本关稍有难度，我方乙女全部不能配置辅助武装，但地图中央有补给区。敌人空中有两名乙女，陆地和海里的各一名乙女，可以先解决空中和陆地的，海战由我方海战成员负责。这里注意对方的贝雷帽攻击反弹，可以派两架飞机当炮灰耗她一点HP，敌方乙女灭了，其他就好办了。

ベトナム战线
（难度Hard）

ランチハンド作战

我军：2空2陆
敌方：7陆1海
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

攻关心得：我方只有一名乙女，而且不能装备武装，但对方只是坦克，所以也不难。我方带着一架飞机打左边，右边两部坦克打右边。战术还是老战术，不必主动出击，等敌人自投罗网最好了。

アプバクの战い

我军：3陆
敌军：15陆
胜利条件：敌全灭或己方任意成员到达地图白圈处即可
失败条件：我方全灭

攻关心得：根据胜利条件到达指定位置的话十分简单，但还是推荐把敌人全灭蓄积升级点数。我方虽然不能编集，但身边的辅助武装还是很强大的，而且还有两台AI控制的强力直升机帮忙，全灭敌人不难。

ナム.ドンの战い

我军：6陆
敌军：6陆
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭



攻关心得：本关我方守在桥头，先吸引地方乙女过桥，集中攻击，最好一回合把她给灭了，如果RP不好，敌人回避率过高就重新再来。不然第二回合她放范围必杀能把我方人员瞬秒。

トンキン湾事件

我军：1空5海
敌军：2空5海
胜利条件：敌全灭或坚守5回合
失败条件：我方全灭

攻关心得：不想费事就直接往后方躲，拿几艘船放在前面顶着，顺便耗耗对方HP，还可以在后方放个冷枪。毕竟全灭敌人是件不现实的事。

イア．ドラン溪谷の战い

我军：4空1陆
敌军：10陆
胜利条件：坚守7回合
失败条件：我方全灭

攻关心得：本关难度不大，碧和**ネコ**回归战场，如果点数够的话可以开发新武器了，后面几乎每关都用到，有了逆天的武器3，足以秒杀全场，然后我方可以以防守为主，守株待兔，7回合很快就过去了。

テト攻势

我军：4空1陆
敌军：6空6陆
胜利条件：敌全灭或坚守6回合
失败条件：我方任意成员被击破

攻关心得：本关又是防守战，先将我方人员向中间集中，面向三面的敌人，等他们过来，6个回合很容易过去。



フリークエント・ウインド作战序章

我军：5空1海
敌军：7空2海
胜利条件：保护电脑AI直升机到达地图上的目的地
失败条件：电脑AI直升机被击破

攻关心得：本关用**ネコ**和碧的武器3简单可以通过，但要注意**イリュ-シン**攻击反弹，可以碧进行克制。其余敌人用**ネコ**作为主力秒杀。

フリークエント・ウインド作战终章

我军：4空11海

敌军：9空2海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：战术上与上一关类似，用碧和ネコ作为主力可以秒杀大部分敌人，其他人再做补漏，难度不大。

ホー・チ・ミン作战序章

我军：3空1海

敌军：7空4陆

胜利条件：敌全灭或坚守6回合

失败条件：我方任意成员被击破

攻关心得：本关可编制一些补给舰，在我方出场处集中起来，利用ネコ的对敌人进行范围攻击，十分简单，把空中和水中的敌人解决后，就可以耗着时间等6回合了，也可以顺便把陆地上的敌人也灭了。

ホー・チ・ミン作战终章

我军：4空1陆1海

敌军：10空9陆1海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：本关难度适中，我方人员少容易被敌人包围，这里先让陆地乙女攻击敌方陆地乙女，很快就可以蓄积SP，第二或第三次就可以发动必杀了。空中比较分散的飞机可以让碧清理了，比较集中的用ネコ清理，海上的交给打海上的乙女处理，分好工后，敌人就被清理得差不多了，最后等左边的几个乙女过来，用ネコ和碧灭掉就行了。

第三次世界大战（难度Normal）

嘉手纳基地攻防战序章

我军：3空1海

敌军：11空1陆2海

胜利条件：敌全灭或击败マリ－ヤ

失败条件：我方全灭

攻关心得：十分简单，我方先用ネコ清理周围杂兵，再利用碧的超大范围直接对マリ－ヤ进行攻击。

嘉手纳基地攻防战终章

我军：5空4海

敌军：4空3陆2海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：本关难度不大，没有特别要注意的地方，继续以碧和ネコ作为主力对敌人进行打击，其他人员补漏，通关无压力。



トライデント作战　中东编 序章

我军：3空1陆

敌军：8空9陆

胜利条件：我方坚守到第四回合

失败条件：我方任意角色被击破

攻关心得：把我方四名人员往后方角落移动，三回合后有增援，过四个回合很简单。

トライデント作战　中东编 中章

我军：5空

敌军：6空6陆4海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：首先让ナタリ－和フェイ换上武器3（大范围对空攻击附加强酸属性和大范围对地攻击附加混乱属性），有这两个作为主力，难度直线下降，一个回合可以将飞机坦克灭掉不少，如果升级点数不够开发新武器，就只能龟缩防守，逐一击破了。

トライデント作战　中东编 终章

我军：5空2陆

敌军：7空9陆1海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：开始先将右边两个乙女集中到左边来，以免分散兵力，用ナタリ－和フェイ的武器3先将对方空军和陆军造成一定伤害后，其余人员再进行补漏，要注意的是ミ－リ量产有攻击反弹，尤其是范围攻击时要小心，可以用血厚的成员对其进行攻击到一定血量后再用范围攻击。

トライデント作战　キューバ编序章

我军：4空2海

敌军：9空8海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：本关有ネコ出场，等敌人集中到一起后，用无差别范围攻击无压力通过。

トライデント作战　キューバ编中章

我军：4空2陆2海

敌军：10空5陆1海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：开始将海上空两名成员往左边移动一点，但与敌人保持一段距离，再将ネコ往左上海岸边移动，以吸引左边一大群飞机过来，然后将陆地人员往ネコ处移动，也把下方的敌人吸引上来。第二回合后，敌人被灭不少，后面过关妥妥的。



トライデント作战　キューバ编终章

我军：4空2陆2海

敌军：10空6陆

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：开始将所有成员移动到蓝色圈内，吸引下面分散的敌人集中过来，再用ネコ范围技清兵，虽然蓝色圈内每一个回合耗HP和AP，但数值很小可以忽略不计了。



トライデント作战　极东编序章

我军：4空5海

敌军：18空2海

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

攻关心得：本关以空战为主，有条件全部换上武器3，不少成员开发新武器后对空能力极强，另外留一两个成员专攻海上敌人。

トライデント作战　极东编中章

自军：4空1陆3海

敌军：7空3陆2海

胜利条件： 敌全灭
失败条件： 我方全灭

攻关心得： 本关可以在原地先清理攻击范围内敌人，这样可以把一半的敌人给灭了，剩下的一些很好打。打敌方乙女时尽量用包围战术一回合内击倒，不然下回合她的必杀反击会让人很头疼。

トライデント作战 极东编终章

我军： 4空1陆
我军： 8空4陆
胜利条件： 敌全灭
失败条件： 我方全灭

攻关心得： 可以把红零移到右边，等坦克过来，然后待机一两个回合敌人靠近后就用碧清场，剩下一些再用其他成员补漏。

激突！ベーリング海の战い

我军： 7空5海
敌军： 11空3海
胜利条件： 敌全灭
失败条件： 我军全灭

攻关心得： 本关有碧和**ネコ**在，没有难度。

决战！ベーリング海峡の战い

我军： 10空5陆3海
敌军： 11空6陆4海
胜利条件： 敌全灭
失败条件： 我方全灭

攻关心得： 本关稍有难度，我方人员能够装备武器3的就全部装备武器3。一开始先将己方在右边集中，与敌人保持距离，海上的乙女可以先对空中敌人进行范围攻击，能灭几个是几个，第二回合等敌人靠近再一个个过去折磨她们。

最终决战！チュサピーク湾の战い

我军： 13空5陆5海
敌军： 11空7陆4海
胜利条件： 敌全灭
失败条件： 我方全灭







攻关心得： 游戏最后一关也是最难的一关，敌人血厚攻高，我方所有成员装备武器3。两方一开始就正面开战，由于**オリガ**有攻击反弹，先用碧克制之，再用**ネコ**的范围技清理一部分敌人。同理**イリュ-シン**也一样，先别去靠近招惹她，否则你会很头疼。等她靠近我方，消耗她AP，然后继续用碧克制，等她被灭了，再放范围技把空中的敌人灭了，剩下的敌人就没难度了。

萌え萌え ぷらす ぷらす だいせんそう 大戦争 げんだいばーん

白金攻略

奖杯综述

本作首先白金路线开始选普通难度，先攻克中东战线，然后再选择Hard攻克ベトナム战线，最后再用普通难度攻克第三次世界大战，最后再把20张生存地图攻克，基本可以白金了，但难点在于收集，下面我们会慢慢说到。

另外游戏中进入到中东战线中期会有两条路线选择，一条空战路线，一条海战路线，两条路线最后都会进入极东战线，这里因为有不同的小游戏，所以需要建立两个存档，两条路线都要打一次进行收集。

如果在一周目错过了一些收集也不用担心，二周目中的战斗全部都可以省略，具体操作在前准备界面左下角会多出战斗省略一项，能节省大量时间。

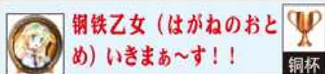
奖杯总数	22	铜	6	银	8	金	7	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约20小时（根据个人能力与运气会有所变动）
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	攻略过程可能会出现错误报告，游戏中尽量多保存。这里主要体现在攻略生存地图时不能随时保存，一旦发生错误就要重新攻略
硬件需要	无



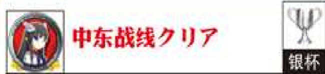

ここまで遊んでくれてありがとう！！ 白金

取得条件：获得除此外的所有奖杯



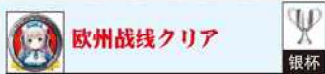

钢铁乙女（はがねのおとめ）いきまぁ~す！！ 铜杯

取得条件：开始游戏即可获得




中东战线クリア 银杯

取得条件：完成中东战线的故事




欧州战线クリア 银杯

取得条件：完成欧洲战线的故事




极东战线クリア 银杯

取得条件：完成极东战线的故事




ベトナム战线クリア 银杯

取得条件：完成越南战线（ベトナム战线）的故事




第三次大战クリア 银杯

取得条件：完成第三次大战的故事

奖杯要点：以上5个银杯一周目剧情通关均可获得，具体可观看流程攻略。




战场のアルバム 银杯

取得条件：CG收集率达到50%




完成したアルバム 金杯

取得条件：CG收集率达到100%

奖杯要点：这两个杯是收集50%的CG和100%的CG，完成收集CG后就可以获得，CG获得率可以在主菜单Extra查看。



CG获得可以在AVG剧情，战斗时，战斗后在进入乙女房间谈话时以及战斗受伤时四种方式获得。

第一种：AVG剧情CG，很简单，skip时也可以获得。

第二种：战斗后进入乙女房间会获得CG，这里要有很小心了，战斗后必须存档，这个很重要！因为大部分战斗后都会进入乙女房间，而每次都有次数限制，一次是不可能进入所有女生的房间的，所以为了不错过每一张CG，这里就要运用SL大法，必须要做到每次战斗后全部乙女的房间都要进入过，因为系统是自动保存CG，所以多次读档不影响CG获得。



有的房间有对话选择，几乎大部分对话可以随便选择，但ラ-スタチュカ除外，这名乙女只出现在早期几场战斗。在中东战线第一次见到她的房间里，会有对话选择，这时要选择第三项，才有她的特殊CG，其他选项无CG，这个要注意。

第三种：战斗时的CG，请别错过以下几场战斗的CG：

（1）中东战线

第一次见到有エスト的时候就进入エスト房间，然后在战斗中使用エスト攻击リオン。（此CG不是立即出现，中东战线后才有）

アライド・フォ-ス作战四章.地

用クラウス进行战斗会出现CG

北海道攻防战　一章

用碧攻击マ-ルシャル时会出现CG

（2）第三次世界大战

トライデント作战　キュ-バ编序章

リンディ攻击オリガ（增援）出现CG以及アメリア攻击リディア（增援）会出现CG。

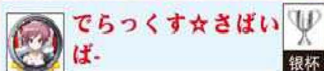
トライデント作战　极东编序章

しんちゃん攻击ヤン会出现CG

最终决战！チェサピ-ク湾の战い

カレン攻击オリガ会出现CG（此处CG如果拿不到也关系不大，剧情也会出现）

第四种的CG获得比较麻烦，就是每个乙女（包括敌人）的受伤程度CG，此CG分别在每人战斗时扣血1/3、1/2、2/3时各一张，因为敌人乙女有时很疯，一上来就打你一半血或者2/3血，有时第一张刷不到就很麻烦，又得重新开始，因此刷的时候可以自己先个来到敌人的飞机坦克面前吸引火力，慢慢扣血等三张CG都获得就可以认真战斗了，同理如果自己太强也派出一些杂兵或者一些比较弱的乙女去打敌人来刷得CG，一次获得即可。如有新乙女加入也同理获得。



でらっくす☆さばいばー 银杯

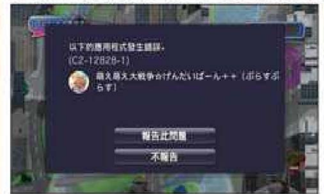
取得条件： 完成10张生存地图



ぱーふぇくと☆さばいばー 金杯

取得条件： 完成所有生存地图

奖杯要点： 此两个杯是选择主菜单第四项完成10张以及20张生存地图时获得。推荐通关后读取存档（继承升级点数和能力）再去完成，这算是本游戏惟一的RP奖杯了，因为生存地图不能存档只能中断，如果游戏过程中不出现报告错误的话，通过妥妥的，建议每三四个地图就中断一次，重启游戏再次进入，应该会减少BUG的出现几率，大家可以参考下。





钢の乙女研究家 金杯

取得条件： 收集全部乙女

奖杯要点： 一周目剧情通关即可获得。



ミニゲームマスター 金杯

取得条件： 收集全部小游戏

奖杯要点： 小游戏分别在中东战线、欧洲战线、极东战线、ベトナム战线各四个，第三次世界大战两个，共18个，可在主菜单Extra查看，而收集小游戏较为麻烦，因为全部在战斗中激活，小游戏胜利与失败只对战斗难度有影响，与剧情及奖杯获得无关，以下是小游戏获得方法：

中东战线

所在关卡	相关人物	激活条件
イラク奇袭	リオン	自动激活
アメリカ介入一章	ネコ	自动激活
砂漠の岚序章	ハイドラ	ハイドラ攻击ウラール量产型
砂漠の剑作战终章	パーキンス	自动激活

欧洲战线

所在关卡	相关人物	激活条件
アライド・フォース作战一章	ナタリー	自动激活
アライド・フォース作战二章	グラーフ	グラーフ被ラースタチュカ量产型攻击
アライド・フォース作战四章・地	クラウス	自动激活
アライド・フォース作战 终章・空	イーディス	イーディス被マールシャル攻击

极东战线

所在关卡	相关人物	激活条件
北海道攻防战序章	碧	自动激活
北海道攻防战终章	红零	红零攻击マールシャル
东京湾舰队战终章	イーディス	自动激活
帝都决战序章	フェアチャイルド	フェアチャイルド攻击リンディ

ベトナム战线

所在关卡	相关人物	激活条件
ナム・ドンの战い	パトリシア	自动激活
テト攻势	パトリシア	自动激活
フリークエント・ウインド作战 终章	ブランシュ	自动激活
ホー・チ・ミン作战 终章	パトリシア	自动激活

第三次世界大战

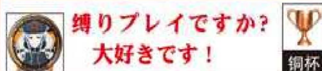
所在关卡	相关人物	激活条件
嘉手纳基地攻防战 终章	碧	自动激活
トライデント作战キューバ中章	クラウス	自动激活



エース・オブ・エース 银杯

取得条件： 将一名钢之少女培养成到最高等级

奖杯要点： 将一到两名钢之少女作为主力的话，三条战线通关后基本可以得到。推荐中后期升级ネコ时用100点开发新武器，然后在战前准备时安装第三武器，她的不分敌我的范围攻击基本能秒全场，50级手到擒来。另外还有碧的第三武器不仅有超广阔的攻击范围并且攻击成功后能回复HP，这两个可以基本作为全游戏主力来使用了。

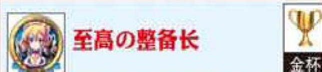


缚りプレイですか？大好きです！ 铜杯

取得条件： 自定义中设定“弱气”、“负け癖”的技能

奖杯要点： 在战前准备的升级点数界面时，按方块切换升级技能界面后，方向键向下找到“弱气”和“负け癖”这两个技能，安装后即可获得奖杯。由于这两个技能是负面技能并且所用点数是0安装完跳奖杯后，可立即换掉不影响奖杯获得。





至高の整备长 金杯

取得条件： 修理过所有的钢之少女

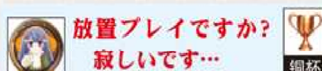
奖杯要点： 每次战斗后，都会出现COMパート修理乙女小游戏，每次都只有三种形式：快速连按○，顺时针摇左摇杆，还有指针到中间点时按○。将全游戏所有角色修理过一次后即可获得此奖杯，比较简单，一共30人，每次战斗注意新登场的人物就不会漏人了。比较容易漏掉的是ラースタチュカ和リオン，其他少女出现的次数蛮多的。



究极の整备长 金杯

取得条件： 最高战绩完成后，在没有一次失误的情况下修理COMパート的三人

奖杯要点： 最高战绩是A，而A的获得也十分简单，熟悉三种形式的修理后，这个金杯获得无难度。



放置プレイですか？寂しいです… 铜杯

取得条件： 在不修理任何人的情况下完成COMパート

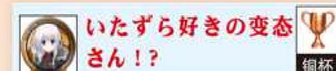
奖杯要点： 很简单，按×直接跳过COMパート，奖杯跳出。



アランスミスの本气 金杯

取得条件： 在Hard难度完成一个故事

奖杯要点： 在难度Hard下通关任意一条战线即可，这里推荐选择ベトナム战线，因为这是三条战线中最短的，另外虽说是Hard难度，但感觉和普通难度区别不大。



いたずら好きの变态さん！？ 铜杯

取得条件： 在COMパート中破坏所有钢之少女的零件

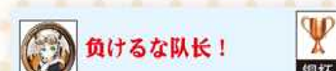
奖杯要点： 在一次战后COMパート时，将所有钢之少女的零件随意破坏就行，因为必须要一场战斗后的所有钢之少女的全零件破坏，而修理少女次数往往少于出场的少女人数，所以只能挑选只有一个少女的那场战斗后破坏，例如中东战线的アライド.フォース作战序章或者在ベトナム战线早期的几场战斗，COMパート时等时间流过没有按有效按键就OK了。



乙女たちの绊 铜杯

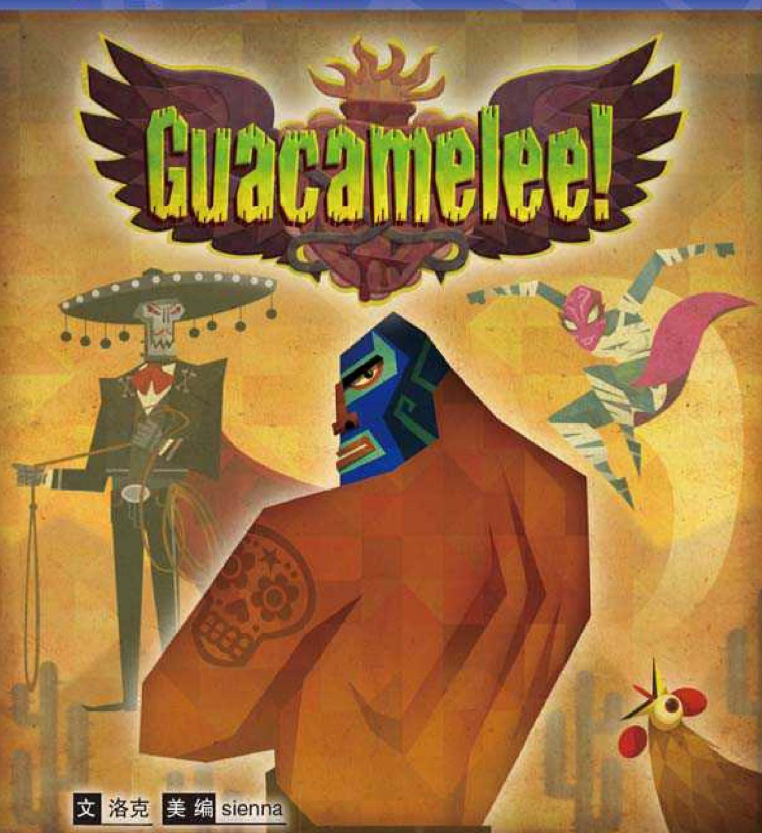
取得条件： 战斗中使用合体技能即可获得

奖杯要点： 例如在中东战线的リオン和エスト两姐妹在一起的时候可以使用合体技，使用合体技的时候记得不要选择跳过画面。



负けるな队长！ 铜杯

取得条件： GAME OVER后选择リトライ进行再战获得



文 洛克 美编 sienna

ACT	墨西哥英雄大混战			必需记忆卡
	Guacamelee!			858MB
	Drink Box	2013年4月17日	港版	1人
零售版：–/下载版：118港币		无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

由开发商Drink Box制作、SCE发行的本作虽然仅有500多M的容量，但麻雀虽小五脏俱全，游戏以独特的墨西哥风格为广大玩家带来了一部精彩刺激的摔跤手传奇——游戏的操作简单但难度不低，运用普通攻击和特殊技玩家能淋漓尽致地打出一套连击，而众多隐藏要素也在一定程度上保证了游戏的耐玩性，动作游戏爱好者不要错过。

入门篇

基本操作

按键	效果
方向键/左摇杆	移动
□键	普通攻击
×键	跳跃
○键	特殊技
△键	投掷/抓住墙壁

按键	效果
SELECT键	地图
START键	菜单
向下划屏幕	变身鸡形态
L键/右摇杆	翻滚
R键	切换阴阳世界

回避

作为一款2D横版动作游戏，如何回避敌人的攻击是保证自身安全的最有效手段。不过和大部分同类游戏不同，本作主要的回避手段并不是跳跃，而是通过L键/右摇杆使出的回避动作。

按下L后，角色会朝当前方向做出滚动的动作，此动作能回避掉敌人的绝大部分攻击，并有穿透敌人的效果，在和多名敌人混战时应看准时机多用回避功能改变自己的站位，这样能有效避免自己被围攻而处于一直挨打的被动局面。在空中同样能使用回避功能，不过空中回避的移动距离短，通常用于通过荆棘陷阱和取消硬直。除了躲避敌人的攻击，回避还带有取消攻击硬直的作用，在攻击途中若发现敌人企图偷袭，不要犹豫，赶紧发动回避躲开吧。

攻击

虽然本作是一款下载游戏，但战斗方面却毫不含糊。本作的主要攻击手段由□键的普通攻击配合○键的特殊技组合而成，玩家可自由穿插攻击手段，从而形成威力巨大的连续技。

从游戏中期开始，敌人通常都是成群结队地出现，在地面作战往往会被敌人钻到偷袭的空子，比较稳妥的方法是先利用特殊技的击飞效果将敌人全部聚集在一起，然后用↑□键将敌人浮空再进行追打。不过并非每场战斗都能轻易将敌人凑在一起，在只能攻击到其中一部分敌人的时候，尽量先浮空敌人再用特殊技追打。需要注意的是，部分敌人拥有攻击到半空中的手段，此时推荐使用→○键/↓○键改变自身位置以保安全。在Santa Luchita地区的练习场中玩家可以习得连续技，下面为大家介绍一些比较便利的连续技：



□□□+↑○+□□+○：基本的连续技，在游戏前期便能使用。连续技构成简单且威力不低，适合大部分场面，通常一套打完便会出现投技提示，玩家可根据情况选择继续追打，或是利用投技攻击其他敌人

↑□+×+□□+特殊技：基本的浮空连，是对付黄衣骷髅这种在地面十分活跃的敌人的有效手段。可以将起手的↑□依照情况换成↑○，不过如此一来在之后的连续技中就无法再次带入↑○。

→○+L+↑○：熟练后非常稳定且强力的起手，可以在远处十分安全地发动突袭并将敌人带入空中进行追打，记得当→○命中敌人后要立刻按L+↑○，否则之后的升龙拳很有可能打空。值得一提的是，有时候将→○替换成↓○同样能起到意想不到的作用。

投技

虽然本作的主角是一名摔跤手，但投技却不是战斗中最常用的攻击手段。在战斗时玩家削减敌人一定体力后，敌人的头上会出现△提示，此时按△即可抓住敌人并选择投掷的方向，投掷出去的敌人带有攻击效果，推荐用于击落空中的敌人、或是将一条直线上的敌人一网打尽。值得一提的是，将敌人投掷出去后可以马上接续L的回避躲开敌人的攻击，活用这点在和最终BOSS的战斗中可以在回避三连子弹的同时给于其反击。

※当场景中有敌人处于另一个世界的时候，将敌人投掷出去的同时切换阴阳世界，同样能起到利用投掷攻击敌人的目的。



特殊技

在流程进行的途中玩家会习得六个特殊技，除了用于解谜外，以○键发动的四个特殊技也拥有不俗的威力，是战斗的核心攻击手

段。特殊技拥有取消当前攻击硬直的特点，不过在空中每种特殊技只能使用一次，出招前最好想好使用顺序，下面为大家介绍特殊技的性能：

招式	对应颜色	发动方法	性能
升龙拳	红	↑○	最早习得的一个特殊技，除了将敌人浮空外，也能起到增加跳跃高度的功能，在一些需要连续跳跃的场景都要利用升龙拳增加跳跃高度和滞空时间
猛烈抨击	绿	↓○	落地后会在身边产生冲击波，之后可以通过L键取消硬直并接续攻击
头槌	黄	○	相当实用的一个特殊技，发动速度快，能在原地增加角色的滞空时间。在悬崖地形使用有奇效
重拳	蓝	→○	可以从远距离安全地发动突袭，之后通过L键取消硬直接续其余攻击。在空中时，也可以多用此技能改变自身站位。
上冲	–	攀墙时↑△	解谜专用的特殊技，在战斗中几乎没有出场机会
飞越	–	攀墙时→△	解谜专用的特殊技，在有墙壁的战斗中可以利用此招快速调整自身位置

※习得攀墙跳后，在墙壁上长按△可一直停留在墙上。

护罩

从流程中期开始，玩家会遇到身上带有护罩的敌人，护罩分为红、绿、黄、蓝、白五种，其中前四种对应四个特殊技，白色护罩用任意手段攻击数次才能破坏，注意护罩在破坏后经过一段时间便会复原，因此破坏护罩后要尽可能地在一套连招内解决敌人。值得一提的是，在流程后期会出现大量敌人围攻主角的局面，此时不要急于破坏护罩，可以先将敌人打到安全的位置再用对应的特殊技破坏护罩。例如一个红色护罩的敌人处在敌兵中央，如果直接冲过去↑○很容易遭到敌人反击，可以先用→○一并浮空周围的敌人，之后再用L+↑○破坏护罩并继续追打。



阴阳变化

相当于其他游戏中的表里世界，由于主人公开始便被最终BOSS杀害，因此获得了能在阳间和阴间自由行动的能力，一些在阳间没有道路的场景，切换成阴间便能出现新的道路。游戏中的大部分谜题都需要利用阴阳变化通过。在游戏前期，玩家只能利用场景中的特殊道具才能实现阴阳转换，当流程进行到击败X'tabay后，可自行切换阴阳世界。

变身

细心的玩家在攻关过程中或许会发现，不少场景中有一些细小的缺口，这些细小的缺口均是之后习得变身能力才能进入的密道，里面通常都藏有收集要素。不过鸡形态除了用来通过密道外，也有其他妙用——在该形态下角色的移动速度和跳跃高度均胜过人形态，且能够穿透敌人，是赶路的不二之选。



流程篇

注意事项

1.本作拥有极其完善的指引系统，打开地图即可得知下一个目的地，即使你不懂英文，也完全不用担心不知道下一步该去哪里。

2.游戏使用自动存档机制，进入强制战斗、BOSS战和经过商店都会自动存档，十分方便。不过也因为这个关系，重新开始游戏会自动覆盖原有存档。

3.本作的惩罚系统比较特殊，掉落之后并不会造成伤害，且会回到掉落前的平台上，在攀爬一些路段时如果失手掉出平台，最好确保角色在掉落过程中不碰到其他平台，这样能直接回到刚才的平台上，省下重新攀爬的时间。

4.碰到扣血的陷阱（如齿轮、荆棘）、在战斗中死亡会从存档点开始游戏，途中取得的隐藏要素需要重新收集一次。

BOSS

排除外强中干的Alebrije，在流程中玩家需要面对X'tabay、Flame Face、Jaguar Javier和Calaca四名BOSS，下面为大家详细讲解各BOSS的战斗要点。

X'tabay

游戏中的第一场BOSS战，只要玩家成功将BOSS打进下一阶段，即便死亡也能回满体力，并从死亡的阶段和X'tabay重新开战，可以说毫无难度。

第一阶段：此阶段BOSS会在场景中瞬移，出现时释放霰弹攻击主角，并在几秒内消失。我们要做的就是避开霰弹利用↑○发动攻击，成功命中后接续几次攻击即可出现投技提示，不要错过追打的机会。当X'tabay出现在屏幕中间时就要小心了，此时BOSS会切换阴阳世界，要及时跳到平台上防止被刺插伤。

第二阶段：当BOSS的血量下降至50%便会进入第二阶段，此阶段BOSS的攻击并不具有多大威胁，只需小心闪电攻击，此攻击无法通过翻滚回避，看到BOSS身边出现红色的空间就要拉开距离了。战斗时可利用↑□+×+□+↑○发动攻击。将其HP打至一定程度战斗进入第三阶段，BOSS会召唤一个分身协助攻击，无论攻击哪个分身都能削减HP。由于两个分身同时攻击很难全身而退，建议先按兵不动，等其落单再发动攻击。

HARD难度

第一阶段增强部分：阴阳转换时落脚的平台变为左右两边；会释放幽灵干扰玩家的行动。

第三阶段增强部分：分身增加为三个。

HARD难度的X'tabay依然对我们造成不了多大危险，其第一阶段会发动一个追踪玩家的幽灵干扰我方的行动，不过这个幽灵的移动速度慢到玩家几乎可以将其无视的地步。至于第三阶段的三个分身，相信大家在有了之前的战斗经验之后并不难应付。





Flame Face




在NORMAL难度下Flame Face的战斗难度甚至比X'tabay还低，其招式都能通过翻滚回避，且攻击动作大开大合，极好看穿。Flame Face的体力下降至一定程度会召唤杂兵助战，最好在第一时间内消灭杂兵，否则会越积越多，一旦场面混乱就很容易出现意外了。



HARD难度

HARD难度下Flame Face的本体依然没有什么战斗力，不过其召唤出的杂兵非常麻烦，特别是两个黄衣骷髅在BOSS的配合下极具威胁，建议先解决掉和BOSS处于同一世界的黄衣骷髅，这样可以在攻击的同时更好地观察BOSS的行动。比较稳妥的方法是等敌人先发动攻击，抓住对方硬直后立刻↑□浮空并进行追打，只要成功消灭一个黄衣骷髅，接下来的战斗就比较轻松了。

Jaguar Javier




全身发红并冲撞：无法依靠翻滚应对，只能跳跃避开。
全身发红并在原地释放冲击波：无法依靠翻滚应对，只能拉开距离回避。
锤击地面引发冲击波：翻滚到背后进行反击。
不断翻滚追踪玩家，靠近后使用锤击：不断回避拉开距离。
跃起并重击地面，在前后引发冲击波：先拉开距离，等BOSS快落地的时候利用跳跃接近它，这样在你接近的时候BOSS早以出完招，不要错过攻击的机会。

这头豹子不论哪个难度都是最难应付的BOSS，由于在HARD难度下必须进行近身肉搏才能取得胜利，建议在NORMAL难度中就和其进行近身搏斗，熟悉其规律后HARD难度的战斗会简单不少。战斗时先不要贸然出击，和BOSS保持1～2个身位，当它发动攻击再采取行动。在战斗中Jaguar Javier会使用各色护罩保护自己，只要破坏护盾便能对其造成伤害。注意BOSS不吃连招，最好在浮空后立刻接续特殊技追打，力求最高伤害。值得一提的是，盾牌破坏之后BOSS若没进入受创硬直，很可能会对我方发动反击，应立刻使用翻滚拉开距离。



HARD难度

在HARD难度下BOSS的攻击方式并没有多大变化，不过当其HP削减至20%以下时会发动数层白色护罩，即便是打破护罩，经过数秒时间护罩便会恢复，使得我方能给予BOSS的伤害十分有限。建议进入此阶段后要积极进攻，建议平时多用→○和↑□骚扰，一旦成功击飞BOSS立刻接续↑○+○追打。此外，在战斗中善用黄色的头槌攻击能够起到奇效，甚至可以将BOSS屈掉大半排体力，如有机会不妨多用。

Calaca




第二阶段招式

双手抬起：出现火柱喷射，看准火柱的间隙躲开，通常站在屏幕中间即可，可以利用场景道具反击。
双手举起：下砸地面，会出现熔岩喷射，建议站在屏幕中间使用二段跳躲避，也可以在空中利用场景道具反击。
张开大嘴蓄力：吐射追踪子弹，一共有三组，利用翻滚可以轻松回避子弹，途中也可以使用场景道具反击。
后退数秒：激光喷射，需下蹲躲避，注意不要站的太靠前，否则即使下蹲也会被攻击所波及。

第一阶段BOSS仅有两招，分别是出现在空中的下落攻击和出现在身后的突袭，我们可以静等其出招，然后使用跳跃拉开距离，之后在BOSS还未消失的时候给予反击即可。

第二阶段BOSS的攻击力虽高但招式大开大合，十分容易预判，大家可以根据上文提供的招式应对方法进行攻略。值得一提的是，破罩后除了场景道具外，普通攻击同样能对BOSS造成伤害，在周围没有场景道具的时候不妨用特殊技蹭点血。而HARD难度下的Calaca和NORMAL难度并无变化，仅仅是提升了攻击力，这里就不再赘述。



收集篇

圆形碎片

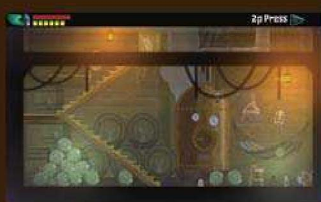


若想达成完美结局，玩家必须在通关之时收齐六个圆形碎片，最后一个圆形碎片在击败最终BOSS Calaca后自动获得，也就是说玩家必须手动找到五个碎片，下面为大家列出全部碎片的获得方法。

Vita启态 Vita动作 Vita攻略 Vita小说

第一个碎片

在Agave Field，前往地图右下角的小屋，从如图位置使用阴阳变化能力进入隐藏道路。之后需要通过一个迷宫方能到达目的地，迷宫结构并不复杂，最好的方法便是朝一个方向探索，切勿左右乱闯，很容易让自己迷失方向。



第二个碎片

在Caverna del Pollo，通过三轮共计三十场战斗即可获得，每完成一场战斗会回复部分体力，如果在途中失败需要从本轮的第一场战斗重新开始。若对操作没有自信，最好先去各地收集些宝箱增强角色能力再来挑战。



第三个碎片

在Forest del Chivo，不过碎片的位置十分隐秘，先用鸡形态前往传送点右边，在密道中发现一个骷髅机关，启动机关之后立刻出去，利用机关上方的平台使用←△一路前行，到达右图位置下落便能发现大门。注意骷髅机关是有时限的，开启前最好将机关上方的敌人清理掉，并练习一下机关到达上方平台的一段路该如何走。



第四个碎片

位于Tule Tree，把主干道右侧的道路打通后，利用↑△到达最上层发现新的大门，进入之后需要利用阴阳变化连续通过数层平台才能来到目的地。在途中一旦扣血只能通过打破箱子回复体力，因此不要错过任何一个箱子。最后一个齿轮机关看似复杂其实不难，最后一部分利用阴阳转换和←△的能力不断切换自身位置即可到达左边。





第五个碎片

位于Sierra Mountains第一个商店右侧，利用→△即可到达，进入之后需要通过数个不断切换的平台区域，其中第三个区域难度最高，该区域后半段提供站立的平台很小，不过规律性十足，这些平台分为AB两组不断切换，由于平台数量实在太多，如果按照A→B→A的顺序攀爬很容易因为记忆混乱导致失误，建议玩家直接利用二段跳配合↑○选其中一组攀爬即可，途中不要太急于前进，能量不多的时候可以减缓脚步回复一下。



支线任务

本作的收集除了碎片和宝箱外，完成支线任务也能取得增加能力的碎片。本作的支线任务完成难度低，仅需要玩家在城镇中来回跑路即可搞定，强烈建议各位在取得对应能力之后就去完成。

洋娃娃

需击败X'tabay取得自由切换阴阳世界的能力后才能完成。前往Pueblucho区域，在阴间进入屋中能看到一个骷髅女孩，和她对话领取任务，来到最下层切换为阳间，取得洋娃娃后切回阴间和女孩对话完成任务。

捉鸡

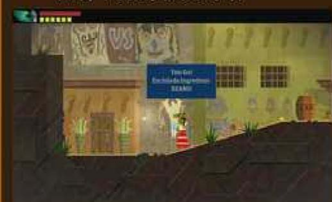
任务在Pueblucho区域，领取任务之后进入一间满是小鸡的屋子，通过攻击鸡将它们赶入右侧的笼子即可，下方的几只鸡需要攻击数次利用投技扔上平台。



制作料理


和右下方的农夫对话


和地图右边的女性NPC对话


和左边头顶篮子的女性NPC对话


切换成阴间，和楼梯右边平台的骷髅对话

需击败X'tabay取得自由切换阴阳世界的能力后才能完成。前往Santa Luchita区域，和地图左上方料理屋（房子上方有料理标志）的老婆婆对话，之后按照顺序分别和上图中的NPC对话取得制作料理的材料，注意每取得一次材料需回去和老婆婆对话才能取得下一个材料。

寻人

需击败X'tabay取得自由切换阴阳世界的能力后才能完成。前往Santa Luchita区域地图中间的屋子，和右上方房间的女性NPC对话领取任务（可顺路通过变身取得左边的宝箱），从下方的大门进入下层，通过切换阴阳和左边的男性NPC对话即可完成任务。






猜谜

和Santa Luchita区域右上方桥上的农夫对话领取任务，前往地图左下方的屋子和逃跑的鸡对话，之后要进行三轮猜位置的记忆小游戏，等鸡停止移动后和正确的鸡对话即可继续，连续猜中三次完成任务。最后一次鸡的移动速度很快，没有信心的玩家不妨凭运气三选一。






解救音乐家

需取得蓝色能力重拳才能完成。在Santa Luchita区域的演奏家那里领取任务，前往地图下方的屋子，打破屋中的蓝色石块即可完成任务。




挑战连续技

需取得全部○发动的特殊技后才能完成，和Santa Luchita区域右上方武道馆的鸡对话即可开始任务，成功挑战所有连续技后完成任务，对于有格斗游戏经验的玩家来说这个任务还是相当轻松的。

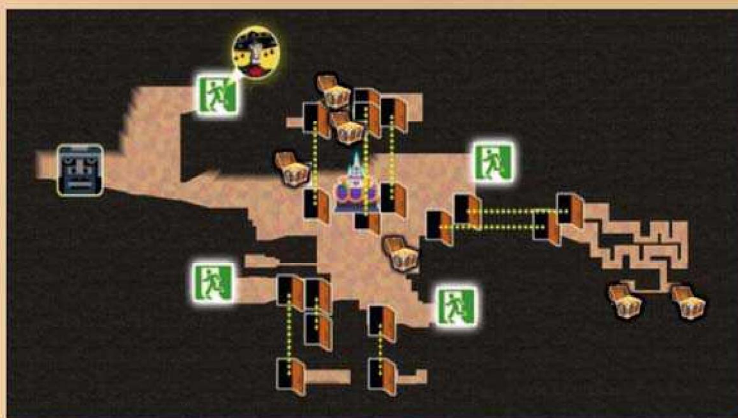


宝藏地图

注意，本文并未提供全部地图，这是因为Agave Field和La Mansion del Presidente仅有一处宝箱，而Caverna del Pollo只要打完全部三十轮战斗必定能取得该区域的宝物，因此就不放上来占据篇幅了。这里说明一下地图的查看方法，在游戏中玩家如果发现宝箱但未取得的话，宝箱会显示在地图上，因此对照的重点在于宝箱附近你是否有探索过。此外，一个宝箱大约占据7%的地图完成率，也可以根据这个来判断该地区还剩多少宝箱。



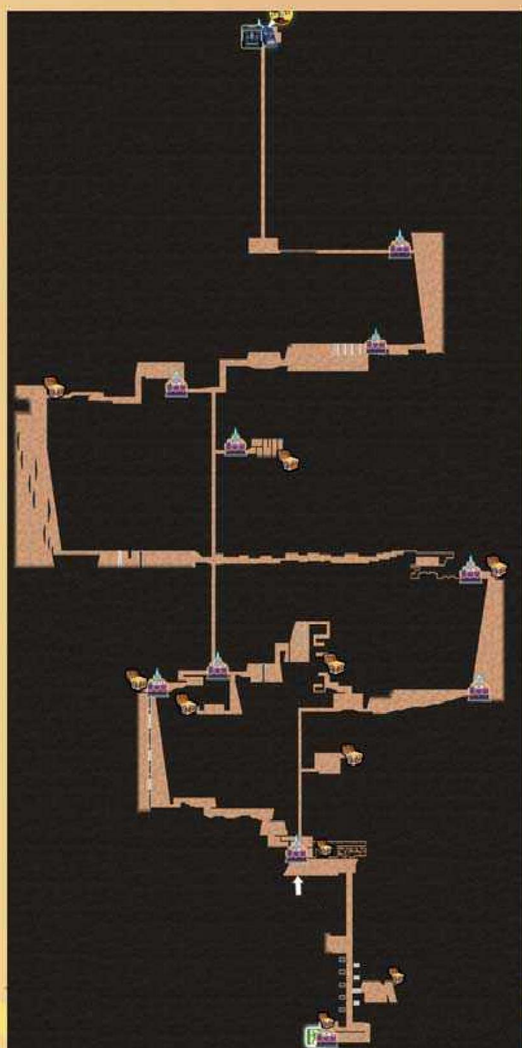


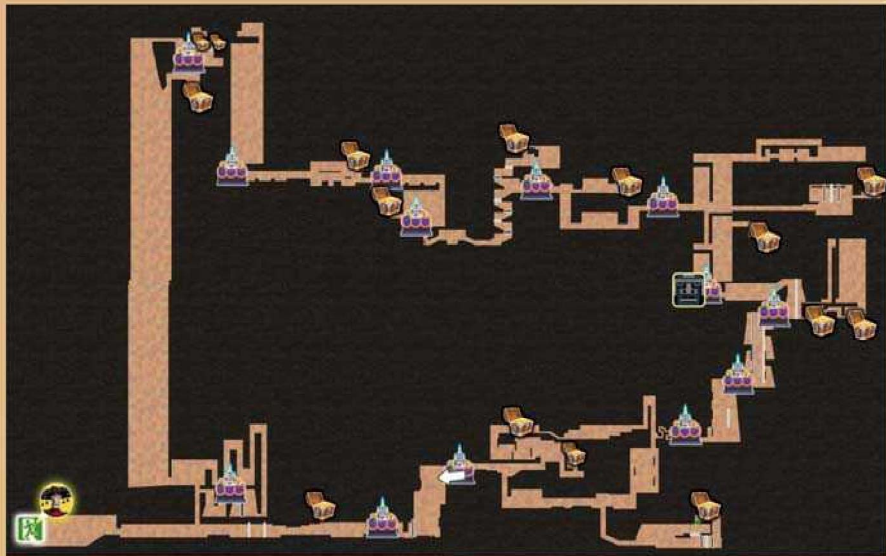


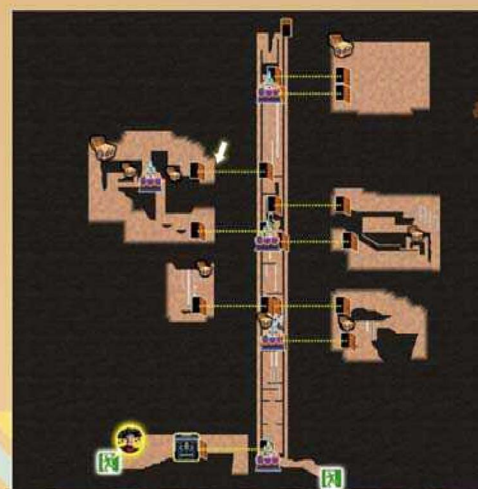














奖杯篇

本作的大部分奖杯难度不高，其中44个奖杯仅需不到10个小时便能搞定，而其余奖杯虽然在一定程度上考验玩家的操作性，但本作的惩罚机制做得很好，即使失败玩家也不用重打太多地方，在反复尝试之下必然可以通过，喜欢动作游戏的玩家不妨试着挑战白金。

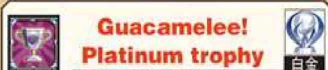
奖杯总数	48	铜杯	39	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	18小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	可能有
硬件需要	无



白金路线

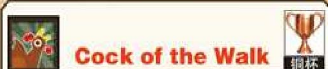
1.由于本作的大部分奖杯均需获得能力方能获得，因此开始先将游戏通关一遍，用时大概4～5个小时。
2.读取存档再次挑战最终BOSS，本次只使用普通攻击和特殊技战斗，获得奖杯“Up Close and Personal”。
3.开始收集，建议先搞定五个圆形碎片，因为碎片同样算在地图完成率中，集齐之后比较容易估算该地图内还遗漏了多少个宝箱。
4.解决除了HARD难度外的全部奖杯。
5.开始攻略HARD难度，通关即可白金。


Guacamelee! Platinum trophy（白金）
取得条件：获得全部奖杯


Viva La Resurrección（铜杯）
取得条件：成为摔跤手，必定取得


We built this city on Guac and Roll（铜杯）
取得条件：进入Santa Luchita区域，必定取得


That's one big Gato Frito（铜杯）
取得条件：解决怪物Alebrije，必定取得


Cock of the Walk（铜杯）
取得条件：在鸡形态下成功消灭一个敌人，必定取得


X'tabay-Bye（铜杯）
取得条件：在和X'tabay的战斗中取胜，必定取得


Snuffed Out（铜杯）
取得条件：在和Flame Face的战斗中取胜，必定取得


Licking his Wounds（铜杯）
取得条件：在和Jaguar Javier的战斗中取胜，必定取得


Wheeee（铜杯）
取得条件：使用一次传送点

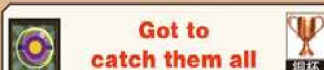

Combo Nerd（铜杯）
取得条件：达成150连击，可以和300连击的奖杯一并取得


Nap Time's Over（铜杯）
取得条件：唤醒怪物Alebrije，必定取得

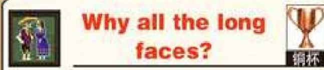

Shopaholic（铜杯）
取得条件：在商店消费一万元


Catch the Rainbow!（铜杯）
取得条件：在落地前使用全部特殊技

奖杯说明：要求在离开地面到落地的这段时间里使用○、↑○、←○、↓○、←△、↑△六种特殊技，乍看之下条件很苛刻，其实相当宽松，因为在攻击途中只要求玩家不落地，停留在墙壁上依然可以取得奖杯。建议在斗技场Caverna del Pollo区域的第三轮第一场战斗中解开。因为这个锤子敌人很粘主角，加上本战是第一场战斗，出现意外也可以很方便地重头来过。进入战斗后先将敌人引到版边，用↑○起手，之后可接续○+←○，并在墙壁上使用↑△和←△，途中可根据敌人站位调整自己在墙壁上的位置，待前五种全部命中后用↓○结尾即可。


Got to catch them all（铜杯）
取得条件：取得一个圆形碎片，必定取得

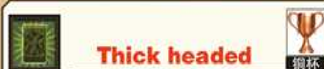

I swat you（铜杯）
取得条件：仅使用猛烈抨击干掉图标上的怪物，这个飞龙几乎遍地都是，遇到后只使用↓○战斗即可


Why all the long faces?（铜杯）
取得条件：进入阴间，必定取得


A Hero is Born（铜杯）
取得条件：剧情奖杯，必定取得


Want us to untie you?（铜杯）
取得条件：和山羊对话，必定取得


My First Power Move（铜杯）
取得条件：破坏红色障碍物，必定取得


Thick headed（铜杯）
取得条件：破坏黄色障碍物，必定取得


Belly Flop（铜杯）
取得条件：破坏绿色障碍物，必定取得


Pow（铜杯）
取得条件：破坏蓝色障碍物，必定取得


Stop squirming（铜杯）
取得条件：仅使用头槌干掉图标上的杂兵


Giant Killer（铜杯）
取得条件：干掉三个图标上的大型骷髅，通关前必然能取得


Reunited（铜杯）
取得条件：完成支线任务洋娃娃，请参照支线攻略


Music to my ears（铜杯）
取得条件：完成支线任务制作料理，请参照支线攻略


Delicious（铜杯）
取得条件：完成支线任务制作料理，请参照支线攻略


All Cooped Up（铜杯）
取得条件：完成支线任务捉鸡，请参照支线攻略


Gumshoe（铜杯）
取得条件：完成支线任务猜谜，请参照支线攻略


I AM ERROR（铜杯）
取得条件：完成支线任务寻人，请参照支线攻略


Poncho'd Out（铜杯）
取得条件：完成支线任务挑战连续技，请参照支线攻略

Flawless
铜杯

取得条件：无伤通过一次强制战斗，游戏中有一场全是炸弹的强制战斗，可以说是必定取得

That's using your head
铜杯

取得条件：运用头槌将敌人击出场外，看到没有边线的地方就可以使用○攻击敌人了，在很多悬崖地段都能解除

Rocketman
铜杯

取得条件：飞行一定距离，必定取得

Nooks and Crannies
铜杯

取得条件：将任意区域的地图完成率达到100%

奖杯说明：部分区域的宝箱仅有1～2个，例如La Mansion del Presidente

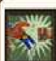
Big Hearted
铜杯

取得条件：组合出一次红心，通关前必定取得的奖杯

Endurance
铜杯

取得条件：组合出一次骷髅头，通关前必定取得的奖杯

They hit really hard
铜杯

取得条件：在HARD难度下完成5次强制战斗

Green Thumb
铜杯

取得条件：用猛烈抨击将20头图标上的敌人轰出地面，这个敌人流程中并不少见，多多留心能解开

Boomerang
铜杯

取得条件：利用敌人的子弹干掉敌人，抓住仙人掌扔出的绿色子弹丢回去即可

Boom-Shack-Calaca
银杯

取得条件：干掉最终BOSS Calaca

Lore Master
银杯

取得条件：完成所有支线任务

Cleaned Out
银杯

取得条件：买完商店里的所有物品，在达成全宝箱的情况下钱完全够用

Up Close and Personal
银杯

取得条件：不使用场景道具干掉最终BOSS

The Never Ending Combo

取得条件：达成300连击

奖杯说明：理论上找一个有墙壁的地形，然后对一个带有护罩（白色不行）的小兵无限普通攻击即可解除，推荐图上位置



That was Hard Mode?
金杯

取得条件：完成HARD难度

Who put these here???
金杯

取得条件：集齐所有宝箱

El Savior
金杯

取得条件：在收集五枚圆形碎片的情况下通关



僵尸题材的即时战略游戏

文 LIKY 美编 咕噜



近年来以僵尸为题材的各类游戏层出不穷，不管是休闲类的《植物大战僵尸》还是硬派的《生化危机》，大家有没有一种打僵尸打到厭的感觉？现在为大家介绍的这款《僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇》则是一款反其道而行之的游戏，玩家在游戏中要指挥一支僵尸大军去大肆破坏城市、消灭人类，虽然与传统的正义主题大相径庭，但游戏用幽默夸张的风格让我们体验了一番"僵尸也疯狂"的故事。游戏的类型为即时战略形式，PSV平台上目前还鲜有此类型，而游戏的整体素质也还不错，因此值得大家来尝试一番。值得一提的是，游戏售价不高，港服售价78港币（美服9.99美元），而近期港服PS+会员可以免费下载（之前美服PS+也曾免费过）。所以，你完全可以花38元购买一个月港服PS+会员，然后免费去下载这款游戏。

RTS	僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇			必需记忆卡
	Zombie Tycoon 2 – Brainhov's Revenge			665MB
	Frima Studio	2013年5月15日	港版	1～4人
零售版：–/下载版：78港币		无对应周边		对应玩年龄：13岁以上

主菜单解说

Continue	从自动存档处继续关卡
Chapter Select	选择关卡
Multiplayer	联机游戏
Leaderboard	查看在线排名（主要是联机胜率统计）
Options	设置菜单
Extras	其他

Options 设置菜单解说

Load From Cloud	从云端恢复存档
Save to Cloud	将存档存储到云端
Gameplay	游戏中的设置，是否显示数目，反转右摇杆方向（左右、上下），光标速度调节
Controls	操作一览
Audio	音乐音效设置

由于本作对应PSV和PS3双平台，并支持Cross Buy特性，买其中一个版本会附赠另一个，所以利用存档的云端备份功能可以方便地在两个平台间同步存档。

暂停菜单解说（游戏中按Start键开启）

Resume	回到任务
Controls	查看操作
Codex	查看怪物、僵尸等资料
Save & Quit	存档并退出任务

剧情梗概

故事讲述的两位僵尸大亨的故事，他们一位是绿僵尸首领奥维尔博士（Doctor Orville Tycoon），另一位是蓝僵尸首领阿奇柏德·布莱恩霍夫教授（Prof.Archibald Brainhov）。故事开始时，奥维尔博士正带领着自己的绿色僵尸大军洗劫着一座人类城镇，手无寸铁的人类平民完全无法抵挡潮水般的僵尸大军，战斗成为一场屠杀，然而就在博士庆祝胜利之时，埋伏在山头的死对头布莱恩霍夫教授对奥维尔博士发起了突袭，绿僵尸军遭受了蓝僵尸军的猛烈攻击，损失惨重，然而布莱恩霍夫教授的得胜笑容也没能在脸上挂多久就立刻遭到了现世报——人类军队的巨型机器人将他的军队轰成了渣，故事也是从这里拉开了帷幕……在接下来的流程中，两个都被打成光杆司令的僵尸大亨慢慢地找回了自己的队伍，重整军队，并展开了三方混战，然后，在面对越来越强大的人类军队时，两位死对头最后又携起手来，一起去对抗共同的敌人……



以关卡制来推进流程

游戏采用关卡制推进，总体流程不长，只有8个关卡，不同的关卡会切换为不同的僵尸大亨分别展开，而到了最后一关两支队伍会合流，共同对抗人类。每一关都会有不同的胜利条件，系统也会给出明确的提示，跟随着提示一步步去完成就能过关。当然，如果没有达成条件或者大亨被敌人干掉了就会Game Over。每一关都有几个Check Point，即自动存档点，Game Over后可以选择从Check Point处开始，不用从头开始。退出游戏的话，下次继续游戏时也能从Check Point处开始，但如果在主菜单中选择了其他关卡，则系统会提示之前关卡的Check Point存档会消除。



关卡的挑战条件

游戏中每一关都有5个挑战条件，除了第一个是固定的“完成章节”外，其他4个都是类似于挑战任务的附加条件，比如收集到隐藏道具、以更短的时间内完成关卡等等，可以理解为游戏内的奖杯成就，在过关后的结算画面可以看到这些条件，如果达成了的话会显示达成标记。附加条件不会影响过关，只关系到奖杯的获取，要想获得白金奖杯，全达成当然是必须的，有些挑战条件玩一次可能无法同时达成，可以重复挑战关卡来分别达成。



▲过关的结算画面会显示关卡条件的达成情况，达成的挑战条件会有小花图标。

画面解说



1. 按下L键能切换小地图。
2. 当前任务条件（切换到小地图后会显示支线任务条件）。
3. 关卡限制时间（部分关卡才有）。
4. 发动僵尸突袭时的僵尸数量。
5. 怪物特技，对应方向键的上下左右。
6. 四支部队状况，博士/教授和怪物有血槽，僵尸部队用点显示数量，点的颜色会有绿色、黄色、红色的变化，代表HP的逐渐减少。

游戏的基本操作

虽然本作是即时战略类型，但并不对应触摸操作，所有操作都是通过实体按键来实现。游戏的操作还算顺手，按键分工明确，稍微熟悉一下能很快上手。左摇杆控制光标，△、□、○、×这4个功能键分别对应四支部队，光标移动到目的地后按下对应的功能键便能指挥该部队移动到该地点，如果光标移动到敌人头上或者可破坏的建筑物身上，光标会变为红色，此时按下功能键则是指挥相应部队攻击。由于游戏中同时控制的一共也就四支部队，所以操作起来不会让人手忙脚乱。

按键	功能
L键	切换大小地图/视点回正（按住）
R键	发动僵尸突袭
方向键	4个方向分别对应怪物的4个特技
左摇杆	移动光标
右摇杆	左右控制视点旋转，上下控制视点远近
△键	控制僵尸大亨（博士或教授）
□键	控制僵尸部队1
○键	控制僵尸部队2
×键	控制怪物/剧情画面时按住不动可跳过剧情
Start键	开启菜单
Select键	开启资料画面（特定时刻才有用）

占领建筑与僵尸突袭

地图上的建筑在破坏后可以占领，占领后的建筑会变为己方的颜色，同时会有守卫僵尸出现，绿色阵营每占领一个屋子出现一个守卫僵尸，蓝色阵营是一个屋子出现两个。主画面的右上角会显示当前的守卫僵尸总数，按R键发动僵尸突袭时就是这些守卫僵尸出动，它们会成群结队地展开攻击，持续一段时间后撤退，当然它们也不是无敌的，也会被敌人干掉。发动突袭后会有冷却时间，损失的僵尸数量也会慢慢回复。占领的屋子越多守卫僵尸也就越多，突袭的威力也就越大。


▲僵尸突袭时，僵尸数量越多威力也就越大。

僵尸的种类说明

僵尸大亨奥维尔博士

奥维尔博士会使用手枪远程攻击，但游戏中他基本都呆在战车上，只有第二关才能控制他一段时间。



HP	1800
对敌人伤害（每秒）	250
对建筑伤害（每秒）	123
移动速度	330

阿奇柏德·布莱恩霍夫教授

在游戏第五关会控制布莱恩霍夫教授进行潜入任务，教授没有武器，不能攻击敌人，同时HP也相当低，遇到敌人基本被秒。



HP	64000
对敌人伤害（每秒）	372
对建筑伤害（每秒）	183
移动速度	400

奥维尔博士的战车

战车能够自动对范围内敌人进行机枪扫射，同时能补充己方僵尸，但一定要保护好免受敌人攻击，它相当于基地。



HP	300
对敌人伤害（每秒）	0
对建筑伤害（每秒）	0
移动速度	400

INFORMATION EXPRESS GUIDE NOVEL

布莱恩霍夫教授的战车

教授的战车与奥维尔博士的战车基本一样，只是外形略有区别而已，功能完全相同。



HP	64000
对敌人伤害（每秒）	372
对建筑伤害（每秒）	183
移动速度	400

漫游僵尸

Roaming Shambling Zombie

占领建筑物后出现的守卫僵尸，只会守卫在自己的屋子附近，有敌人靠近时才会展开攻击，玩家不能控制它们，发动僵尸突袭时它们会行动。



	绿	蓝
HP	2250	1125
对敌人伤害（每秒）	120	66
对建筑伤害（每秒）	120	66
移动速度	400	550

工程师僵尸

Shambling Engineer

能够开动地图上的特定机关，许多关卡必须用到它的能力。虽然对敌人攻击力不高，但破坏建筑是好手。



	绿	蓝
HP	2700	1350
对敌人伤害（每秒）	96	54
对建筑伤害（每秒）	240	132
移动速度	440	550

普通僵尸

Shambling Zombie

最基本的僵尸兵种，没有什么特殊能力，一般在任务开始时标配。



	绿	蓝
HP	2250	1125
对敌人伤害（每秒）	80	43
对建筑伤害（每秒）	80	43
移动速度	440	550

侦查僵尸

Shambling Scout

移动速度极快，并且能潜伏在地下不引起敌人注意，同时能自动回复 HP。



	绿	蓝
HP	1800	900
对敌人伤害（每秒）	150	83
对建筑伤害（每秒）	120	67
移动速度	572	715

清洁工僵尸

Shambling Cleaner

不怕毒是其最大特点，行走在有毒的地面上也不会受伤，而且能够清扫有毒地面，为其他部队扫清障碍。



	绿	蓝
HP	2400	900
对敌人伤害（每秒）	120	66
对建筑伤害（每秒）	120	66
移动速度	308	385

格斗家僵尸

Shambling Brawler

近战的能手，HP值很高，并且那双拳头能致人昏迷，每隔 16 秒能发动一次。



	绿	蓝
HP	3150	1575
对敌人伤害（每秒）	120	66
对建筑伤害（每秒）	100	55
移动速度	308	385

清道夫僵尸

Shambling Scavenger

能进行远距离攻击的僵尸（扔垃圾），攻击力和移动能力都不错的兵种，只是 HP 值不够高。



	绿	蓝
HP	1800	900
对敌人伤害（每秒）	144	76
对建筑伤害（每秒）	120	46
移动速度	572	715

武士僵尸

Shambling Samurai

发现目标后能高速接近并展开攻击，对付人型敌人有着不俗的效果，对建筑则破坏力一般。



	绿	蓝
HP	2250	1125
对敌人伤害（每秒）	164	90
对建筑伤害（每秒）	109	61
移动速度	440	550

TIPS 蓝绿僵尸的区别

同样的兵种，绿色僵尸无论 HP、攻击力都要比蓝色僵尸高，这是因为绿色僵尸队伍上限是 5 名，而蓝色僵尸队伍上限是 10 名，蓝色僵尸的行动速度以及再生速度都要快一些，双方也就是“皮糙肉厚”对“群狼战术”，各擅胜场。

关于战车

即时战略游戏中都少不了“基地”，本作中战车就相当于我方的基地，如果战车被敌人干掉任务也就失败了，所以平时一定要保护好战车。战车有一个圆形支援范围，在该范围内能提供机枪扫射，火力相当猛，所以让战车尽可能地紧跟部队后方提供火力支援是有效的行进战略。此外战车还能补充僵尸兵，损失的僵尸可以直接从战车中生产出来，不需要消费任何物资之类的东西，只需要时间，直到补充到部队数量上限为止，需要注意的是，如果部队处于战车的支援范围内，损失的僵尸兵会即刻得到补充，如果部队不在战车支援范围内，那么只有在部队被全灭后，战车才会补充。



▲保护好战车是第一重要的任务。

转职房间

游戏中僵尸部队可以进行转职，而转职的方法就是利用转职房间。转职房间是地图上的一些特殊建筑，占领后便可让自己的僵尸部队转职，共有 6 种，外形略有区别，游戏中可能不太容易辨认，大家最好看清右图的样子。游戏中，将光标移动到占领后的转职房间，光标会变为黄色，然后移动□键或○键的僵尸部队进入后便能转职，连打□键或○键可适当加快转职速度。值得一提的是，转职房间具备攻击性，能攻击范围内的敌人，有时候可利用此点将敌人引到其范围内展开战斗。

转职房间	功能
五金店（Hardware Store）	转职工程师僵尸
回收站（Recycling Center）	转职清洁工僵尸
植物园（Botanical Garden）	转职侦查僵尸
武术剧院（Martial Arts Theater）	转职武士僵尸
运动中心（Sports Center）	转职格斗家僵尸
垃圾场（City Dump）	转职清道夫僵尸



五金店：▲特征是屋顶的锤子、锯子等工具。
回收站：▲特征是屋顶的涡轮和管子。
植物园：▲特征是屋顶的向日葵花。
武术剧院：▲特征是屋顶的龙。
运动中心：▲特征是屋顶的拳击手套。
垃圾场：▲特征是破烂的屋顶和二层小楼。

实力强大的怪物

怪物是特殊的作战单位，蓝僵尸和绿僵尸各有两只怪物，它们实力超强，并且会领悟特技。怪物在战斗中被干掉后过一段时间会在战车边重生，但随着死亡次数的增多，重生时间也会越来越长，所以还是尽量保证怪物的存活，在其 HP 低下时可以躲避一下攻击，这样它的 HP 会慢慢回复的。每个怪物都有 1 个被动技能和 4 个主动技能，被动技能相当于自带天赋，会持续发挥作用，主动技能则会随着等级提升慢慢领悟，初期都只有一个主动技能，当怪物干掉敌人或建筑时可获得黄色经验点，拾取后便能积累经验值并升级，最高 4 级。

杀人獾 Badgerker

很多玩家称其为地鼠，因为它的特性是能钻地，其攻击力和速度都很高，特技也多是强化攻击的，只是 HP 略有不足，战斗时要注意其体力的损耗，第 4 个主动特技是保命技能，情况危急时要灵活使用。



基本能力	
HP	10400
对敌人伤害（每秒）	291
对建筑伤害（每秒）	291
移动速度	600

被动技能

生存本能（Survival Instinct）：每损失 20% 的 HP，对敌伤害提升 7%。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	凶暴化	Ferocity	50 秒	自身攻击速度和行动速度提升 35%，持续 7 秒
	上	钻地	Burrow	30 秒	钻入地下潜行，经过路线上的敌人会受到 310 ~ 330 点伤害（LV2），潜行最远 30 米
	右	狂暴之怒	Berserk Rage	80 秒	对周围多个敌人进行疯狂爪击，伤害值 310 ~ 330 点 / 秒（LV3），持续 7 秒
	下	复苏之风	Second Wind	110 秒	快速回复自身 HP，每 0.5 秒回复 5%，持续 5 秒（最多回复 50%）

灰熊 Bearhug

灰熊被人类抓捕后，布莱恩霍夫教授将它解救出来，于是成为教授的忠实伙伴。皮糙肉厚就是它的特色，HP 值高、防御力一流，最终特技是完全无敌，战场上的生存能力很强。



基本能力	
HP	15000
对敌人伤害（每秒）	232
对建筑伤害（每秒）	232
移动速度	500

被动技能

皮糙肉厚（Thick Skin）：等级每提升一级，所受伤害减少 7.5%。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	狂野攻击	Feral Swipe	10 秒	对最多 5 名敌人制造伤害，持续 10 秒，伤害值 352 ~ 375 点（LV1），并减少敌人 15% 攻击速度
	上	灰熊陷阱	Bear Traps	60 秒	丢出 15 个捕兽夹，持续 60 秒，敌人踩到会受到 352 ~ 375 点伤害（LV2），速度减少 50%，持续 10 秒
	右	大地猛击	Ground Pound	45 秒	高高跃起后猛砸地面，对一定范围内敌人造成 465 ~ 495 点伤害（LV3），并致敌人昏迷 4 秒
	下	天生不屈	Nature's Fortitude	110 秒	完全无敌一段时间，持续 7 秒

智囊机器 Braintrust

集合了奥威尔博士从前 3 名助手的智力，高科技的智囊机器，游戏中惟一的远程攻击怪物。其特技主要是辅助系的，配合其他部队才能发挥最大作用，用得好的话绝对强大无比。

基本能力	
HP	13000
对敌人伤害（每秒）	186(+23)
对建筑伤害（每秒）	186
移动速度	440

被动技能

自毁（Self-Destruct）：如果被敌人干掉会启动自毁程序，给周围敌人造成大伤害，爆炸范围 12.5 米。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	能量壁	Force Field	45 秒	释放一个保护盾保护范围内的友军，减少 30% 伤害，并慢慢回复其 HP，每秒 50 点，持续 7 秒
	上	侦查	Scan	40 秒	侦查地形，驱散迷雾，持续 10 秒
	右	隐身壁	Cloaking Field	50 秒	制造一个隐身壁，被笼罩的友军不会被敌人发现也不会被攻击，同时攻击速度提升 15%，持续 10 秒
	下	能量炮	Energy Thrust	85 秒	发射一道巨大的能量炮，持续 5 秒，每秒造成伤害 742 ~ 792 点

僵尸车 Skidmark

SKIDMARK

由奥威尔博士所制造出来的畸形生化怪物，身体前半部分是大嘴僵尸，后半部分则是车，移动速度极快，且贪食，无论被动技能还是主动技能对付大群敌人都非常有效，而第三个“拆房子”的特技也是非常独特且好用的。

基本能力	
HP	13000
对敌人伤害（每秒）	232
对建筑伤害（每秒）	232
移动速度	500

被动技能
同类相食（Cannibalize）：只要攻击敌人，它都会释放有毒的屁影响周围所有敌人，降低敌人攻击力以及移动速度 25%，同时自身 HP 会每秒回复 1%，持续 10 秒。

主动技能					
特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	过度冲撞	Overrun	30 秒	高速直线冲撞，直到遇到墙壁或其他怪物才会停下，期间自身所受伤害减少 50%，沿路被撞的敌人会受到 507 ~ 540 点伤害（LV1），并昏迷 3 秒
	上	轰鸣	Rooaaaaarr	45 秒	用大嘴发出能粉碎墙壁般的轰鸣，致使周围敌人全部昏迷 6 秒
	右	污染	Defile	60 秒	用极快的速度占领一个建筑，只需 3 秒时间，注意如果是敌方建筑首次只能让它变为中立无色，第二次才能占领
	下	吞食	W a k a Waka	105 秒	大嘴吞食周围的敌人，对于小兵是秒杀，对于怪物或战车则是每秒 400 点伤害，持续 10 秒

关卡难点解说

游戏中，系统的提示功能做得还是很体贴的，按下 L 键切换到大地图时，画面上方会显示当前的任务目的，同时目标地点也会在地图上标出来，其中绿色的是本关最终目的，蓝色是当前目的，红色的是副线目的。跟随蓝色的当前目的推进就能推进流程，完成一个后会让下一个目的顺序出现，而副线目的不一定非要完成，多是一些破坏下水道阻止野生僵尸的事件。

第一章 Chapter 01.Doctor Orville Tycoon

挑战条件
- ■完成章节
- ■找到隐藏奖杯
- ■杀死 40 个人类
- ■不要损失任何一个僵尸
- ■7 分钟内完成关卡



第一关就是僵尸大亨奥维尔博士带领部队洗劫人类城镇的剧情，相当于教学关卡，系统会教会玩家基本的操作，包括控制部队移动、攻击、转职、开机关等等，画面下方会显示按键指令，跟随画面的提示一步步操作应该没有什么问题。隐藏奖杯在最后目的地的右下方，转职工程师僵尸开启大门后，记得先去拿到奖杯，再前往目的地过关。胜利后的博士遭遇了布莱恩霍夫教授的偷袭，遭遇惨败。

第二章 Chapter 02.Back to Square One

挑战条件
- ■完成章节
- ■找到 3 个隐藏奖杯零件
- ■过关时奥维尔博士的 HP 在 50% 以上
- ■消灭 100 只蓝僵尸
- ■抵挡住 2 分钟的僵尸冲击



遭遇惨败的奥维尔博士独自一人开始了冒险，本关的任务是要找回自己的队伍，重整军队。开始的目标是解救 10 名僵尸，跟随画面提示便可。在蓝僵尸与警察火拼时可以先围观一阵然后再收渔翁之利，博士具备远程攻击能力，两枪可干掉一个敌人，利用这一点可干掉落单的敌人。找齐队伍后，博士发现了自己的战车，但需要找回战车的 3 个零件来修复它。建议尽量避免与敌人战斗，派一队去运零件，另一队守护在博士身边进行保护，找回一个零件后战车就具备补充僵尸的功能，己方僵尸被干掉也不用太担心了。最后找齐 3 个零件后要抵挡蓝僵尸的冲击，持续 2 分钟，最好随时切换小地图查看敌人攻击路线。

第三章 Chapter 03.Bring Down the Sky

挑战条件
- ■完成章节
- ■找到 3 个隐藏奖杯零件
- ■在智囊机器增援前抓到杀人獾
- ■占领所有房子
- ■转职一队武士僵尸



两位僵尸大亨的元气都得到了恢复，本关开始了全面对抗。教授的强力怪物杀人獾潜伏在地下，当博士的部队走到地面时屏幕上方会出现“1 分 19 秒”的倒计时，倒计时结束杀人獾就会出来狂舞，所以部队移动时得尽量找到平台之类的落脚点。任务一开始要先去占领左边的工程师房屋，将两队僵尸都转职为工程师，移开挡路的车，之后要两队僵尸配合着控制吊车，扫清战车前进的障碍，然后便可顺序攻下两个塔。之后让博士移动到卫星附近就会召唤出智囊机器，增援我方。然后根据提示，在杀人獾出现时让工程师开启吊车机关便可将它抓住，这样便可过关。挑战条件中的第三个是在智囊机器增援前抓到杀人獾，方法就是派一队僵尸站在吊车大爪子下方，另一队工程师僵尸站在吊车机关旁等候，倒计时二十几秒左右时杀人獾出现，立刻启动机关，这样就能直接抓到它然后立刻过关。挑战条件的最后一个是转职武士僵尸，转职房间在卫星上方，要通过有毒地形。

第四章 Chapter 04.Bear Hunt

挑战条件
- ■完成章节
- ■找到 3 个隐藏奖杯零件
- ■击败所有人类士兵
- ■不使用格斗家僵尸
- ■击败灰熊时保持 HP 在 75% 以上



本关一开始要跟随灰熊，一路干掉沿路的蓝僵尸以及人类士兵，之后我方的怪物僵尸车会登场，增援队伍。本关要将所有建筑都占领，沿路的房屋都不要放过，如果自己不占领的话对方的僵尸突袭会让你吃不消的。要尽快破坏两个红色的下水管道，这样就不会有绿色的增援僵尸了（可以利用僵尸突袭破坏）。最后要与 BOSS 灰熊对决，利用僵尸车的冲撞特技就能将灰熊撞下，然后咬 3 下就跑，否则灰熊起身后会反击。最好利用右摇杆将视点拉到最远，这样能清楚掌握灰熊的动向，看到它站定了就可以冲撞了。

第五章 Chapter 05.Professor.Archibald Brainhov

挑战条件
- ■完成章节
- ■找到 3 个隐藏奖杯零件
- ■击败 25 个猎人
- ■唤醒灰熊前不被敌人发现
- ■ 15 分钟内完成关卡



视点转到蓝僵尸军队这边，虽然布莱恩霍夫教授的偷袭让绿僵尸损失惨重，但他自己的军队也被人类的巨型机器人完全摧毁，于是教授的军队重整之旅开始了。本关一开始也是教授独自一人，他要从人类精英部队红围巾猎人的层层包围中逃离。类似于《MGS》中的潜入

行动，教授要躲避敌人的视线慢慢前进，他没有任何攻击能力，HP也很低，敌人一枪就能秒掉他，只有利用树木进行躲藏，被敌人发现了要是能及时冲进树木中也可以避免被杀，记得灵活利用，另外要注意地形高低差不会影响敌人视线。当解救灰熊后便可以开始反击了，暴怒的灰熊攻击力奇高，玩家可以体验到一骑当千的快感，让博士跟随在它身后，前进到目的地便可过关了。

第六章 Chapter 06.Release the Badger

挑战条件
■完成章节
■找到3个隐藏奖杯零件
■不瘫痪智囊机器
■杀死隐藏的人类猎人
■30分钟内完成关卡



本关难度较高，地图很大，敌人数量也多。而且敌方的怪物智囊机器每隔一分钟左右会释放一次能量炮，发射前会有一道瞄准光线，我们队伍千万不能停在一个地方不动，搞不好就会被全灭。快速推进的方法是初期用清洁工僵尸清洁有毒地面，推进到左边占领工程师房间，然后转职工程师启动吊车，让战车能突围出去，之后就是开启吊车机关解救杀人獾，然后大部队尽快推进到上方的卫星处，只要战车在卫星处停留一段时间就能瘫痪智囊机器，这样去掉了能量炮的威胁，接下来就能稍微轻松一点了。过关的目的是占领全部房子，建议先破坏地图上的红色点，这些都是增兵的地点，不破坏的话会不断出僵尸，隐藏的人类猎人在有两扇机关门的吊车房间内。

第七章 Chapter 07.Lights Out

挑战条件
■完成章节
■找到3个隐藏奖杯零件
■不关闭水闸门
■破坏3个冷却塔
■击败25个人类猎人



这也是一个难度相对较高的关卡，敌人大部分是红围巾猎人，不仅数量多而且火力猛，最讨厌的是本关有30分钟的时间限制，所以要抓紧时间。本关要好好利用僵尸突袭才行，开始占领自己这边的10间房屋后，就有20个守卫僵尸了，直接对着右边的冷却塔发动突袭，一般一两次就可以破坏，之后的冷却塔也基本要利用突袭，自己的部队如果单独上去就是送死。战车先不要过河，让部队和怪物过河后沿着河边行走便能看到工程师房间，立刻占领并转职工程师，然后关闭水闸门机关，这样就不会有绿僵尸从河里面偷袭后方了，同时战车也可以直接从桥上过河。之后就是慢慢推进了，将能占领的房子都占领了，提高僵尸突袭的威力，最后的目标是摧毁核电站。挑战条件中“不关闭水闸门”和“破坏3个冷却塔”同时达成的难度较高，建议分开挑战达成。

第八章 Chapter 08.Albotenstein 2000

挑战条件
■完成章节
■找到3个隐藏奖杯零件
■击败BOSS时自己HP在50%以上
■击败BOSS时只使用过一只怪物
■30分钟内完成关卡



本关是两支僵尸大军合作战斗的关卡，玩家会分别控制蓝、绿两支队伍，分头前进，期间一方要为另一方开启大门等机关、扫清障碍。经过了前面的关卡，本关都没有什么难点，沿途的房屋尽量占领，有效地发动僵尸突袭。到最后会迎来与人类巨型机器人的最终决战，巨型机器人将博士和教授的战车瞬间摧毁，两位大佬不得已在平台上与机器人展开战斗，而且是以极为狼狈的姿态——教授双手抱着博士，一边躲避机器人的攻击，一边踩下绿色的机关，让平台送上增援部队来加入战斗，玩家能操作的只有教授和怪物，其他部队会自动战斗。BOSS会激光追尾、导弹以及激光切割地形等等，整体难度不是很高。只是要达成挑战条件“击败BOSS时只使用过一只怪物”的话，就要保证第一只送上来的怪物要一直生存到最后，躲避时就不光要控制好教授，还要控制好怪物。

关于联机模式

游戏支持网络联机，不支持本地联机，可以邀请PSN好友来对战。联机时可以自由选择蓝、绿僵尸阵营，而且双方的怪物都可以自由选择，不限定阵营。选择好阵营和怪物后，选择“Quick Play”就可以开始了，系统会在网络上自动匹配对手，然后进入战斗。联机地图只有一张，双方的初始地点会随机分配，不过基本都是各自一角，地图上分布有全部6个转职房间，同时还有一些人类部队，相当于野怪。联机对战的胜利条件是击毁对方的战车，所以只要发现了目标，集中全力攻击战车就对了，别忘了利用僵尸突袭。



白金攻略

奖杯综述

奖杯总数	37	铜杯	22	银杯	9	金杯	5	白金	1

游戏虽小，但也有白金奖杯，对于奖杯控来说本作还是值得尝试的，白金奖杯获得难度并不算太高，只是有几个联机奖杯可能会麻烦一些，如果能找到一个好机友联机的话则会轻松不少。

白金难度	5/10
白金所需时间	20小时以上
在线奖杯	9
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



Zombie Overlord（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯



Zombie Expert（铜杯）

取得条件：查看Codex菜单中的每一页档案

奖杯说明：也就是将建筑、怪物、僵尸等资料全部查看一遍，记得怪物技能要用L、R键切换查看，僵尸部队要按△键切换蓝绿阵营资料。



Know Your Basics（铜杯）

取得条件：完成第一章



Fortune Favors the Bold（铜杯）

取得条件：找到第一章的奖杯

奖杯说明：奖杯在最后目的地的右下方，转职工程师僵尸开启大门后就可以去拿了。



New Beginning（铜杯）

取得条件：完成第二章



Back on Track!（铜杯）

取得条件：找到第二章的所有奖杯零件

奖杯说明：奖杯零件有3个，分散在地图上，让一支部队把地图扫一遍就应该能找到了，其他关卡的零件也是同样，不再赘述。

Braintrust On Line!
铜杯

取得条件： 找到第三章的所有奖杯零件

Skidmark to the Rescue!
铜杯

取得条件： 找到第四章的所有奖杯零件

Automotive Dodge
金杯

取得条件： 第四章中击败最后的BOSS灰熊时，僵尸车的HP在75%以上

奖杯说明： 熟悉了灰熊的攻击方式后应该不难达成，主要是要小心灰熊后期发飙乱扔陷阱，需要加倍注意。

Like a Thief in the Night
铜杯

取得条件： 完成第五章

Bearhug's Awakening
铜杯

取得条件： 找到第五章的所有奖杯零件

Badgerker Unleashed!
铜杯

取得条件： 找到第六章的所有奖杯零件

Looking for Trouble
金杯

取得条件： 第六章中不瘫痪智囊机器

奖杯说明： 也就是说要在智囊机器能量炮的全程威胁下完成本关，需要时刻保持警惕，看到能量炮的瞄准光线出现就要立刻躲避了，只要不让主基地受到伤害，多花点时间应该能完成。

Total Meltdown
铜杯

取得条件： 找到第七章的所有奖杯零件

All In!
金杯

取得条件： 第七章中不破坏任何冷却塔完成关卡

奖杯说明： 基本流程与攻略要点中所讲的一样，尽快占领房屋，然后让一支部队过河，转职工程师，关闭水闸，然后配合僵尸突袭猛攻核电站吧。

Convenient Alliance
银杯

取得条件： 完成第八章

Humanity's Demise
铜杯

取得条件： 找到第八章的所有奖杯零件

Just a Scratch
金杯

取得条件： 第八章中，击败最终BOSS时保持HP在75%以上。

奖杯说明： 凭技术自己努力吧，其实最终BOSS没有什么赖招，灵活躲避应该不难达成。

Think Like a Zombie
铜杯

取得条件： 完成任意1章的全部5个挑战任务。

Zombie Explorer
银杯

取得条件： 完成任意4章的全部5个挑战任务。

Zombie Mastermind
金杯

取得条件： 完成全部8章的全部5个挑战任务。

A True Classic!
铜杯

取得条件： 选择绿僵尸阵营赢得1次联机比赛

Slow Zombies Still Rock!
银杯

取得条件： 选择绿僵尸阵营赢得10次联机比赛

New Breed
铜杯

取得条件： 选择蓝僵尸阵营赢得1次联机比赛

Fast Zombies Are the New In!
银杯

取得条件： 选择蓝僵尸阵营赢得10次联机比赛

Overwhelmed!
银杯

取得条件： 在一场联机比赛中选择蓝僵尸阵营发动一波至少40只僵尸的突袭

奖杯说明： 诀窍同上，只是难度更高，需要抢对手的房子才能够数，所以如果没有好机友的话，这是个比较难获得的奖杯。

Zombie-of-All-Trades
银杯

取得条件： 在一场联机比赛中将一队僵尸转职6次不同职业

奖杯说明： 也就是将所有职业都转一遍，地图上的6个转职房间分布在各个地方，顺序攻下后进行转职便可，只要达成便会跳奖杯，不用过关也可。找个好机友联机吧，因为正常打的话可能还没看到全部转职房间就胜负已分了，除非遇到个菜鸟让你随便蹂躏。

Overpowered!
银杯

取得条件： 在一场联机比赛中选择绿僵尸阵营发动一波至少20只僵尸的突袭

奖杯说明： 诀窍当然是多拆房子，建议将两队僵尸都转职为工程师，怪物选择有拆房技能的僵尸车，这样能很快拆掉房子积蓄突袭的僵尸，只要成功发动突袭了就会跳奖杯，不用胜利。

Monstrous Evolution
银杯

取得条件： 在联机比赛中，每个怪物都升到过4级

奖杯说明： 让怪物尽快获得经验值的方法就是多打“野怪”（地图上的人类），拆房子也能获得经验。

Rough & Tough!
铜杯

取得条件： 在联机比赛中杀死一个红围巾猎人

奖杯说明： 一张地图上有4个红围巾猎人，分开分布，每个都是攻击力、HP都很高的血牛，需要全力围攻。

Homicidal
铜杯

取得条件： 杀死100个人类

奖杯说明： 正常单机流程便可达成。

Human Extinction
铜杯

取得条件： 杀死500个人类

奖杯说明： 正常单机流程应该可达成，没有取得话随便找一关刷刷吧。

Slowpoke
铜杯

取得条件： 杀死100只僵尸

奖杯说明： 正常单机流程应该可达成。

Brainhov's Retaliation
铜杯

取得条件： 杀死500只僵尸

奖杯说明： 正常单机流程应该可达成。

Frailty
铜杯

取得条件： 杀死200只野生僵尸。

奖杯说明： 野生僵尸是那种从下水道定期出来的僵尸，正常单机流程应该可达成该奖杯。

Tycoon's Superiority
铜杯

取得条件： 杀死1000只野生僵尸

奖杯说明： 正常单机流程应该也可达成，没有达成的话就找第四关、第六关等有下水道的关卡刷刷吧。

Versatile
银杯

取得条件： 每只怪物的每种特技至少使用过一次

奖杯说明： 正常单机流程4个怪物都有机会控制到，稍微注意下升级基本都可升到4级，这样每种技能都使用一次应该不是很难的事情，其实只要达成了联机时每种怪物都升到4级，这个奖杯也就可以顺路达成。



文 太照天夜子 美编 sienna



胧村正 鸟笼姬与斩指太刀

时为德川当世。

战乱年代已行远，天下太平的世间寄生着无数游手好闲的民众。

有光必有暗，太平盛世的背后亦有不安分的邪恶。

恶念、因缘、邪念涌动、妖怪蔓延的地下世界，其中心是一名刀匠。

千子村正。

世人谓之曰“妖刀村正”。

日本全国，凡有村正的地方必现血光。一把村正已如此可怕，如果有两把又当如何?

一边是神挡杀神佛挡杀佛的妖刀剑士，胧流继承者饭纲阵九朗。

一边是原幕府密探，被妖刀迷惑并步入歧途的年轻逃忍，鬼助。

两把出自同一父亲的妖刀实则不共戴天，深山幽谷中相遇的它们，是否会拼个你死我活?

为男人的生命锦上添花，是那个时代女人的使命。被驱逐出城的可怜公主百姬，与阵九朗一同颠沛流离；隐秘小村的少女阿静，亦令鬼助心旌神摇。

两个男人和两个女人，以及两把妖刀。还有那魑魅魍魉、有象无象、怪力乱神的异端生灵，它们跳梁跋扈、横生祸乱。

这是《胧村正》外传之一——鸟笼姬与斩指太刀之卷，现在开幕。

第一章

（一）

人迹绝灭的山谷深处，葱郁的林木染上鲜红色。

时已入秋。

一只松鼠的幼崽在枫树的枝梢上来回奔走，两只小小的前爪捧着一个树果，仿佛这就是它毕生的宝贝。它蓦地停在枝叶的尖端，偏着小脑袋左顾右盼，努力地去捕捉周遭的动静。没有猫头鹰，也没有鹰隼，洞悉一切的松鼠后腿灵巧地一蹬，在空中张开蒲公英似的尾巴，乘风滑翔。

突然间，一阵风吹过，将枫枝摇晃得飒飒作响，被卷进风中的红叶旋转地飞舞。跳到另一根树枝上的松鼠受到惊吓地瑟瑟发抖，四爪松开树枝，将全身的毛膨胀得宛如海绵，悠悠落向地面。小家伙刚一粘地就灵巧地站起身子，飞快逃离这个不祥之地，不过刚跑出三步，它又转回原处拾起了那颗树果，这才逃得无影无踪。

惊吓到这只松鼠的龙卷风尚未消失，刀剑相击，发出悦人耳鼓的清音。

（二）

肆意翻弄着红叶的劲风之中人影曳动，无数手里剑向着该人影射去。人影猱身闪避掉其中的绝大部分，再用两臂的手甲接下其余未能及时闪避的手里剑。人影落到地面尚未站稳，新一波的手里剑又倾泻如雨，与此同时，阴暗的角落后同时跃出多名忍者装扮的男子，其中一人挥剑就向人影的颈部斩下。然而斩落下的并非鲜血淋漓的首级——不知何时，那人影已经化作了一根替身圆木。

首领模样的忍者嗅着风中残留的气味，附耳紧贴地面，倾听着周围的动向。片刻后他吩咐道：“这次决不能再放跑他，缩小包围圈。”话音一落，手下的忍者们就默契地原地散开，森林再次回归于寂静的怀抱。

强行屏住声息、甚至担心自己的心跳声都会引来追兵的鬼助，从肩头拔出一枚手里剑，饶是他身手如何敏捷，还是未能全身而退。把咀嚼过的消毒草敷在伤口上，再涂上湿软的泥土，消除有可能被敌人发现的血腥味。

鬼助是一名忍者，一个逃忍，追赶他的则是昔日的同门。寡不敌众的鬼助为了杀开一条血路，可谓穷其所学，甚至不惜使用道返术。

人在死后会前往黄泉之国，死者居住的黄泉之国与生者的世界之间阻塞着一块道返岩，以该岩石为典故取名的道返草，是生长在野外的一种毒草。道返草常用于暗杀或安乐死，初夏时节将其从土中刨出，切下草根并晒干备用。人只要煎服此草，便会立即停止心跳，气息断绝。然而只要将秘传的解毒药配合道返草一并服用，就能在假死数日后重新复活，鬼助便是依靠此法在土中假死了七天，一时间避开了追杀。可不死心的追杀者依旧在同一片山区布下天罗地网，七天之后醒转的鬼助发现自己还是无法轻松逃离——这也是无可奈何之事，毕竟追赶他的都是昔日的伊贺同门，想用忍术骗过他们并不容易。

鬼助肩上的某种物件哗啦啦地作响，“安静些。”鬼助转过脸对着肩后说道。视线的落点处并没有追兵，而是他常备的一柄大太刀。对于强调灵便行动的忍者而言，这柄三尺七寸的大太刀委实有些不适合，要说它的神奇之处，便是好似拥有生命一般地自行搏动，像是想从刀鞘的束缚中挣扎出来。

此刀名为——斩指村正。

（三）

有刀匠才有武士，武士没有不喜欢刀的。

何为好刀?武士梦寐以求的刀就是好刀，能

完全随心而动的刀。换言之，重刀虽在冲击力上占优，却给手臂带来很大压力，不方便携带；长刀能取得距离上的优势，但过长的刀身会造成拔刀时的困难，挥舞时也经常给使用者造成不便。好刀没有固定量化的重量与长度标准，使用者的体格、修行方法、挥刀的目的以及挥刀的方式，能够适应这些的才是好刀——当然这只是普遍意义上的好刀，恪守此原则的刀匠说到底只是平庸之辈。

千子村正是诞生于战乱年代的不世出的刀匠，铸剑水平堪称天下无双。他为许多武士和武将铸造过各种兵刃，每件兵刃都规规矩矩地按对方要求打造。然而，平凡武士的平凡要求，对于这位天才刀匠而言是何等的无趣与痛苦。于是，千子村正开始有选择地接待客人，只给天下闻名的剑豪铸剑，但这依然不能满足他，很快便又厌倦了。

剑豪说到底也不过是人，死在剑豪刀下的，也是人。人砍人的刀剑，终究不成大器。千子村正傲慢得可怕，却无可否认地拥有相对等的技术。在这份傲慢与技术下，千子村正铸造的刀剑已经不再是“人砍人”的庸品，世人皆知——这只是一半的真相。事实上，千子村正将自己打造的每一柄刀都视为掌上明珠，溺爱有加，每当将一把刀递交给武士时，对他的意义不亚于爱女出嫁。接受他的刀的武士，就像女婿一样遭到岳父的百般指摘与嫉妒。最后，这名嫉妒心深重的刀匠拒绝了所有求刀者，闭关打造自己理想的“女儿”——他要让女儿拥有斩断一切的力量。

“为了什么？”狂热的千子村正完全没有想过这个问题，只是醉心于孕育出为了斩而斩的力量。由此而生的刀，是不把人当人的恶女，故此被称为“妖刀村正”。

（四）

第一眼见到这把刀的时候，鬼助像是遭到雷击一样，全身过电般地麻痹了半晌。如今的时代，村正太刀被视为当权者德川家的仇敌，持有村正是不忠的表现。“浓州镜见国秘藏着一把名为斩指村正的村正刀”——接到这一情报，幕府派遣七名忍者前往镜见国。至于镜见国有没有谋反的意思，这并不重要，甚至可以说幕府心知肚明所谓的“谋反”只是个口实。鬼助等人成功潜入城中，找到了斩指村正，是的，就在那一瞬间，鬼助好像失去了一切感官，忘记了呼吸。他禁不住想拔刀出鞘，看一看那神秘的刀身本体。按照门里的规定，地位卑微的下忍是不允许拔出村正的，就在他着魔似的伸出手，同伴就威吓道：“你做什么？”

只听“嗖”的响起口哨般的清音，方才阻止鬼助的那名忍者已经头颅落地，骨碌碌地打转，头颅上的五官甚至都没有来得及作出痛苦的表情。这声音是握住村正的鬼助神速拔刀带出的刀风，其余五名忍者立即将鬼助包围，互相低语道：“这家伙失心疯了。”“杀了他，不要发出声响。”

以上情景是鬼助脑海里仅存的记忆，之后发生了什么，他完全没有印象，但可以推测，既然现在自己还活着，那么一定是将那五人都杀了。自从获得斩指村正以来，鬼助的记忆就朦胧暧昧，惟一印象深刻的是拔刀一刹那的指尖触觉——那就像是握住了女子的春葱玉指，柔软得令他欲罢不能。

（五）

自从获得斩指村正并出逃，已将近一个月，鬼助不明白自己当时为什么要那么做。世间的武士坚称“刀就是武士的灵魂”，为了刀不惜剖腹挽尊，但鬼助认为刀不过是一种工具，傻子才会为工具去拼上自己的性命。每当把目光落到这柄大太刀上，他就焦躁不安地认为不能为了它而浪费人生，尽管如此，他还是不舍得放弃斩指村正。

风中一声锐响，鬼助下意识地偏头，一只点着松明的苦无插在树干上，令鬼助的位置显露无疑。紧接着又是多只苦无飞来，插在树干上像是一个个小灯笼，微光拖出长长的影子，忍者们缓缓地缩小着包围圈，行动悄无声息。鬼助啧了一下舌，拔出刀刃，指尖又感到了那女子手指般的触感。

黑暗的夜晚绽放出妖艳的火焰，这是剑气、妖气、乃至鬼气。鬼助拔出的三尺七寸斩指村正，刀身上释放出紫色的焰芒。熠熠生辉的利刃上的火焰，如龙胆花、如枝头樱，摇曳闪烁，梦幻朦胧，带着摄人心魄的奇异吸引力。

“那就是村正！”

“传言非虚的妖刀。”

“你这被村正迷惑的新手。”

“叛徒受死！”

“死！曝尸野外，比野狗死得更惨！”

面对群情激奋的敌人，鬼助在黑暗中悠悠地答道：“不好意思，现在还不到我死的时候。”他在说出这句话的同时，也真的如此自问。鬼助不记得父母的长相，没有体验过双亲怀抱的温暖，从他记事起就已经在忍者的村落中生活，地狱般的修行从未间断过一天。他没有哭过，也没有笑过。忍者的修行重塑了他的身躯，也带走了一切喜怒哀乐，执行任务——这是他惟一的生活方式，他也似乎完全接受了这样的人生。

只有一次。

只有一次，他的心智因为手中的这把刀发了狂。

一片云霞般的物件向鬼助飞来，这是伊贺秘传的投网，以涂了煤的钢线与女子的黑发编织而成，夜晚中人眼完全无法辨识，其韧性之强足以拉倒一头牛。此时便有这样的三四张网向鬼助投来，站在原地不动立即会被困为网中鱼儿，而如果跳跃躲避，便会成为手里剑的靶子。在这绝杀的阵形中，鬼助挥刀。伴随龙吟般的刀鸣，剑气一闪，所有的投网被切得七零八落，如同雨后樱花无力地落向地面，燃烧殆尽。趁着那些手里剑蓄势待发的忍者愣神的工夫，鬼助跳起，慢了一拍的手里剑全部被他闪躲开，鬼助的刀已经刺进一个身躯里。惨呼响起，一名忍者从树枝上掉落下来。

“舍！”忍者头领叫道。忍者们在一瞬间的惊讶之后，血气涌上双目。头领的号令意为“不惜生命，绝杀鬼助”，只见四名忍者同时跳起，拔出两尺一寸的忍者短刀，奋不顾身地攻向鬼助。“喝！”鬼助轻斥一声，翻身跃起。紫色的火焰划出一道圆弧，将四名忍者的短刀一并削断。钢铁断折的涩音响起，四根断刃失去生命力般地插进地面，而就在下一秒，这四把刀的主人的头颅也遭遇了与刀相同的命运。血光迸现，四颗首级在空中飞舞，鬼助的身上却连一点血沫都没沾到。使人尤为震惊的是，被斩杀者的鲜血卷着漩涡，被吸进大太刀的刀身。“你这家伙倒是吃得很饱，我却饿得不行了。”鬼助嘟囔了一句，再次跃起。



“还要再打吗？”短时间的激战后，鬼助斩杀了所有下级忍者，对方只剩下忍者头领一人。头领毫不迟疑地答道：“还用问吗？当然是杀掉你，拿你的项上人头回去！”

鬼助知道，自己在不久前跟他是一样的——一叶障目地只知道执行任务，从来不去考虑胜算、自身安全和任务的意义，一味献身于自己的主人，与机器无异。

“你的手下都失败了，我劝你还是赶紧回去，也省了我麻烦。”

忍者头领“哈”地嘲笑一声：“妖刀的毒性已经侵蚀你的大脑了吗？我们忍者没有后退这条路可走！”就在此时，森林的黑暗深处传来纤细的鸣叫声，这叫声像是小鸟或小猫一类的动物。

鬼助自言自语道：“来了吗……”

受过严酷训练的忍者都有夜视能力，映在两人眼中的，是森林中密布的异形怪影。这些怪物身量与小孩相仿，细长的手脚形同枯木，与手脚不成正比的是它们那鼓胀的腹部。这些怪物开始啃食方才被鬼助斩杀的下忍尸体。这正是在无数画卷里出现过的饿鬼道地狱中的饿鬼，足以斩杀天地神明的妖刀村正释放出的邪魅妖气，将它们吸引过来，正好以地上的尸体果腹。

忍者头领大笑道：“有意思，战败的一方就要成为它们的食物吗？”

“你还想打？”

“奉陪到底，你就成为我同田贯的刀下厉鬼吧！”

忍者头领拔刀，他的同田贯也是出自肥后国的名刀，出鞘后在秋风中嗡嗡作响。他自认为是有胜算的，虽然面对妖刀村正，但使用者不过是下忍鬼助，剑术水平终究有限。下忍的剑术全都是玉石俱焚的舍身招式，技巧性不高，只要能抵挡住村正的锋利，头领自认为是可以战胜鬼助的。手下们的牺牲并非没有意义，就算是妖刀，在劈斩了那么多的人骨后其锋利度必定会下降。

头领迎刀挡住鬼助的一击，同田贯与村正白刃相交，钢质碎片从刀身上脱落，刺痛着两人的面颊。同田贯没有断折，它不负主人的厚望，成功接下村正的一击，并且将村正弹了回去，头领面罩下的脸部肌肉不禁露出笑意。鬼助的第二刀、第三刀都被头领成功化解，不仅如此，头领的反攻还让鬼助的肋下和肩头挂了彩。头领的攻击愈加激烈，数回合之后，他突然生出一种奇异的感觉。

愈是锐利的刀愈是脆弱，名刀也遵循这一规则，所以一般不会让刀刃正面迎击刀刃。这么多回合下来，村正刀理应卷刃受损，可是从刚才开始，两把刀就正面相击了无数次，鬼助简直像是刻意在以刀斩刀。头领意识到不对劲时已经晚了一步，刀刃已损伤得如同锯子一般的村正牢牢地钳住同田贯，两把刀均发出嘎吱嘎吱的磨损声，村正喷出火焰，这是与名刀交手时的震颤，是压倒并吞噬对手的狂喜！“叮”地一声，名刀同田贯断为两截，村正刀刃的锯齿撕裂头领的皮肉、啜饮鲜血、斩碎骨头，夺走对方的生气。尸体四分五裂地散落到地上，饿鬼们一同欢呼起来。

鬼助调整凌乱的呼吸，纳刀入鞘。斩指村正在鞘内发出啜吸鲜血之声，不消半日，刀刃便可恢复如初。这真是一把罪业深重的刀，鬼助感叹一声后，面显愁苦之色——失血太多了。咬着牙冒着冷汗，鬼助给自己的肩膀和肋下缠了绷带，再用小刀将刺进脸上的钢片剔出，有些钢片大得吓人，所幸的是没有伤到要害。再次活下来了，鬼助感叹着。如今他已经无法做回那个只知道执行任务的下忍，但斩杀掉无冤无仇的同门忍者再让他们沦为怪物的盘中餐，多少也有些于心不忍。他不愿意被抓回伊贺严加拷问，不过在失去生存的目的后，他觉得就地剖腹倒也不坏……此时，鼻子嗅到一股淡淡的硫磺味，温泉的味道。先洗个澡吧，活也好死也罢，先得处理一下这满身的血污。追寻着气味，鬼助迈出了步伐。

鬼助很快就找到一条山间小路，沿路前行不久，一只猴子在树枝上探出脑袋。“怎么了猴公？”鬼助打趣地继续前进，没想到那猴子也在枝头跳跃腾挪，与鬼助保持着一定距离，直勾勾地看着他。有意思，它难道是在为我领路？鬼助跟随着猴子，很快就找到一个热气蒸腾的天然岩石温泉。“谢啦。”鬼助把中途摘来的一个柿子剥好皮，扔给猴子，猴子灵巧地稳稳接住。



将脱下的衣服叠好，与斩指村正放置在一处，鬼助试了试水，温度正好。待全身都浸入池子，背靠温热的岩石，鬼助忍不住发出舒适的长叹。泡着温泉，鬼助嚼了几粒兵粮丸服下药酒，又啃了几口柿子，通体舒畅后求死的心情也消失殆尽。就连温泉水给伤口带来的刺痛都是自己活着的证据，显得那么可爱。没想到我也是这么现实的人，鬼助苦笑。

“明天该做什么呢……”鬼助仰天看月，喃喃自语道。没想到这句话引来一声发自女子的尖叫，“谁！”鬼助责怪自己太大意了，竟然没发现身边有人，是伊贺的追兵吗？不过不管是谁，只要威胁自己的安全，鬼助就毫不迟疑地将其斩杀。

月光之下，蔼蔼热气的对面隐隐约约显出一个白皙的裸身，是女人的轮廓。

“无、无礼之徒！”这种说话方式应该是个贵族女子吧，可是贵族家的女子又怎么会不带随从，在三更半夜跑到深山里洗澡？鬼助握紧短刀，紧盯着对面的女人。对面有武器吗？不清楚。但从小接受忍者训练的鬼助当然也知道，一个看似一丝不挂的女人也有许多种藏匿武器的办法。鬼助拿捏不准眼前的这个女人究竟是贵族女子还是乔装改扮的女忍，不过可以确定的是，杀掉她并不难，既然如此……

“你、你鬼鬼祟祟地看着什么！”女子呵斥的同时不忘以两手遮住胸部，迅速将身体浸到水里，这实在是没有一点防备的惊惶姿态。

只要是妨碍任务的人，不管对自己有没有危害都要除之而后快，这是鬼助在伊贺学到的。突然他又轻轻出了口气，自嘲着已经不是忍者的自己还在想着什么任务，十多年来的思考方式一时很难扭转。

“抱歉，在下并非有意偷看。”

“原、原来如此吗？”

女子慢慢地转过身，躲到一块岩石后。鬼助并非急色鬼，但也到底到了开始对女人感兴趣的年龄，心中略有惋惜。方才虽看不真切，但那女子的身体曲线确实不坏。

女子藏好了身子，又结结巴巴地补充道：“的、的确这是山里的温泉，没有注意到有没有人就进来，是我太不小心了。”

“小事，别介意。”鬼助也解除了攻击预备态势，浸入水中。

“……”

“……”

两人半晌无言，时间在上空不紧不慢地流逝。

“啊！”鬼助张开嘴，然后开始搜索词汇。鬼助从小就训练过语言运用术，审问俘虏、收集情报、汇报任务、暗号交谈……对这些与任务有关的谈话方式可谓精通，可是像眼前这种情况，面对偶然遇到的一个素不相识的陌生人，他却词穷得无法打破冷场。

“我叫鬼助。”终于挤出一句来。

岩石后的女子并未接话，刚刚打破沉默的空气又徐徐沉淀下来，让鬼助觉得好不自在。

“我叫百姬。”半晌后终于听到女子的回答，鬼助这才安心地出了口气，这是他自出生以来第一次向陌生人透露名字。

“是大户人家的千金吗？难怪生得细皮嫩肉。”

“别、别提了！”

“也是，无聊的事情不说也罢，嗯。”或许是药酒的酒精上头，鬼助觉得作弄对方实在是件趣事，他继续说道：“大户千金跑到这荒郊野岭

是要干什么呢？”

“……是因为家里的缘故。”百姬迟疑了片刻后答道。

鬼助忽然唐突地想起忍者头领的声音。当鬼助让忍者头领投降并返回伊贺之里时，忍者头领笑得非常阴险，也杀意十足，不知怎的，鬼助却觉得忍者头领和百姬的声音有着某种共通的东西——都透着寂寞感和沉重感。家有那么重要吗？泡着这么舒服的温泉都忘不掉吗？这两句话在鬼助的脑袋里绕了几圈，最终并未说出口。他没有家，无法明白对家的眷恋，遑论对方是大户人家备受溺爱的大小姐。

虽然鬼助没有说话，但他的踌躇犹豫大致让百姬明白了什么。片刻的沉默后，百姬若无其事地岔开话题：“鬼助先生来这里是有何要事呢？”

鬼助一时语塞，他并不想存心欺瞒百姬，但直接告诉她自己是逃避追杀？逃跑可以归入“要事”的范畴吗？似乎不行。那么自己接下来的行动还有目的可言吗？他盯着自己的手掌，这是千锤百炼的一只手。小指与无名指的茧子，是久握刀柄留下的，这两根手指再配合其他三指，能随心所欲地切割任务目标。食指和中指用以投掷手里剑，可以投得笔直，也可以投出诡异的弧线，百发百中。最粗的大拇指与食指可作出弧拳，击打对方的眼、耳、鼻、喉等要害处，一发毙命。

我的要事，就是破坏与杀戮。当鬼助领会到这一点，不禁愕然。杀人是忍者的使命，就在前不久，鬼助还以此为荣，但现在却备受打击，他连脑袋也浸入水中，沮丧地吐着泡泡。

“我的问题是不是干涉到你的隐私了？那就当我没有问吧。”百姬听对方久久没回应，不安地说道。

“啊，这倒没有。我来这是干什么来着……一泡温泉就忘记了。这池子真不错，我先出去了。”

“好的。”

“那后会有期。”鬼助说完走出汤池，随口说了“后会有期”，但今后应该不会再遇到了吧。另一侧的百姬也抱着相同的想法。

鬼助刚离去，石室里就响起另一个粗犷的男子声音：“这可真让人捏把冷汗。”

“阵九朗，我说过不要偷看我洗澡了吧！”

上岸擦拭身体的百姬身边，浮出一个闪着绿光的人类魂魄。这个魂魄有着一张中年男子的脸，正被百姬锁眉相视。她慌不迭地擦干水渍，穿上和服。

“真是个没有警戒心的笼中小鸟，你知道自己差点死掉吗？”

“你说我……会死？”

“刚才那男人一度杀气腾腾，只要他察觉你对他有一点不利，就会令你血溅当场。”

“他看起来不像那种人呀。”

“你这完全没有戒心的丫头。不过也正是因为你没有戒心，对方才会放松了警惕，如果换成是我，早就打起来了吧。”

“万一打起来会是什么结果？”

“不知道。论剑术当然是老夫占上风，但是那小子的身体久经锻炼，坚如钢板，让我借用你的小身板跟他打，胜算也就对半开了。”

“既然如此，那幸亏进来的是我呀。”

“别申辩了，快把身体交给我。”

绿色的魂魄——阵九朗轻飘飘地钻进百姬的身体，身体原先主人百姬的蓝色魂魄也相应地被挤出，浮在空中。“别一副不高兴的表情。”阵九朗以百姬的声带说话，尽管遣词造句维持了他的风格，但声线毕竟还是女性。

“你与老夫是一莲托生，在找到新的身体前，你就跟着老夫行动。”

“占用了别人的身体，口气还如此托大。”百姬的魂魄恨恨地说道。

阵九朗系好衣带，抱怨道：“女人的衣服实在太难穿了。”说着他高高卷起下襟，露出百姬身体的白皙大腿。

“你在做什么！”百姬的魂魄又羞又气，阵九朗没有理她，径自拿起佩刀斜插入腰际，刀在鞘中咔咔作响。阵九朗道：“我绝不会看错，那小子身藏着一把村正。不过村正会自行选择主人，普通剑客若是挥动吸血过多而成精的村正，只怕早就失去心智，成为村正的傀儡了。”他以居合术的姿势拔刀出鞘，黑夜中瞬间绽放出一朵淡红色妖气的剑华。

“那小子也是被村正选中的人么？”夺取百姬身体的妖剑士——饭纲阵九朗，他的爱刀也毋庸置疑的是另一把村正。

（六）

“一、二、三。”一边在森林里前行，鬼助一边数着数字，每当数到十，他就会在树干上插一支手里剑作为标记，以防走回头路。“二十八、二十九、三十……又走回来了吗？”鬼助满以为自己这次选了不同的路，但眼前的松树上又出现了熟悉的标记。

迷路，对于辨星认方位、闻风知地界的忍者而言，这是不可能的。眼前这鬼打墙般的徘徊，只能说明有人在故意干扰鬼助。从什么时候开始陷入迷局？鬼助以手结印，待心神稳定，再以忍者的眼睛重新打量四周。他这才发现，包围着附近的白雾中妖气萦绕，是结界。换成一般的旅行者，也许就被这白雾迷惑，永远彷徨着最终饿死在森林里了吧。

江户幕府建立至今已近百年，虽说几代将军已经将天下治理得接近于太平盛世，但依旧埋藏着不安的火种。鬼助深知这一事实，扑灭这些火种正是忍者的职责。忍者明白幕府并不安定，以江户一国统领日本全土，就好比一个人率领着五十人的队伍，其中必然会出现不安定因子。无论德川家如何泽被苍生、联姻诸侯、大肆宣讲忠孝之道，人该背叛时依然会背叛。一个人该如何与五十人作战？方法是避免对方一拥而上，每次选择一个对象迅速击破，这与忍者的作战方式是相同的。为达到这一目的，幕府制定了无数政策措施，关所便是其中之一。切断各藩间的联系，限定各地人员的活动范围，所有跨藩的行动都要经过关所的审查才能放行。为了防止有人顺着街道以外的小路潜逃，幕府又命异人设置结界，这种法力之网让胆敢偏离大道的人陷入迷雾，永远在一个地方打转，最终发狂而死。为了躲避追杀，鬼助一路上也遭遇了无数结界，要么直接破解，要么迂回躲避。可是……

他闭上眼睛，集中精神，他现在不能依靠眼睛和耳朵，而是要以精神力找到形成结界的念力之源。就像被羽毛轻轻拂过，一阵似有似无的感觉转瞬即逝，敏捷的鬼助没有放过这种感触，闭着眼睛迈出步子。

越走，越感到胸中不安。腿脚逐渐沉重，胸肺宛如被一只无形的大手揪紧，让鬼助忍不住想叫住声来。他莫名地相信，如果再继续往前走，自己将性命不保。忍受着身体的一切不舒适，鬼助咬紧牙关，指甲几乎刺入手掌地握紧拳头，以疼痛强行转移自己的注意力，继续前行。

终于，他走到了无法再走的地步。一闪！斩指村正出鞘，华丽的居合术斩在结界之上，然而这必杀的一击并未能打破结界，只听一声清澈的弹返声，斩指村正痛苦地呻吟着，鬼助的手指也酸麻不已。无形的结界都需要某件实物作为注入法力的媒介，幕府的结界通常是在稻草绳上栓护符，但鬼助眼前的媒介物却是拳头大小、嵌在树干里的黑色鳞片。作为忍者的鬼助对妖术、法力这一类阴阳道的玄术不算太了解，不过他知道这个结界绝非出自幕府之手。

正在鬼助百思不得其解之时，森林里刮过一阵风，茂密的树林间自动出现一条细长小路。这是在召唤亦或引诱着他，但不管小路尽头等待着他的是敌是友，他都只有“向前走”这一条路可选，否则就只有饿死在森林里。鬼助沿着小路大步前行，反正就算我死了，也没人替我悲伤——鬼助心想。

（七）

走在诡异的小路上，鬼助一直警惕着可能会突然出现的鬼怪或蛇虫。身处险境的他，此时心情竟然颇为愉快，这愉快并非是自暴自弃。如果真的碰上鬼怪该怎么办？大概会迎战吧。打不过怎么办？大概会死吧。如果是执行任务，死都不能死得那么随心所欲。任务要求忍者必须战胜比自己弱小的敌人，即使敌人比自己强大，也要想办法舍命保全同伴，最终使任务成功。和忍者时期不同，现在的鬼助有权支配自己的生命。原来如此、原来如此，鬼助频频点头，感觉自己变聪明了不少。

“武士先生，你怎么了？”身畔突然想起一个声音，让鬼助如同字面意思一样地“跳到半空”。这声音来自一名少女，年纪约摸十四五岁。

鬼助意识到自己的失态，整理了一下状况发现并无危险，这才说：“啊……嗯，啥？没事，没怎么。”

“哦……小女子失礼了。”少女微笑道。这张笑脸和煦如三月春风，鬼助不自觉地直勾勾地盯着她。待好不容易将视线从她脸上挪开，鬼助注意到少女的装扮不太寻常，那是一片宽大的布料制成的衣服，上面装点着丰富的刺绣，不太像大和服饰。

幕府赐人以土地，让子民在土地上从出生到死亡地度过一生，这是浮世的运转法则，但即便

是手眼通天的幕府，也并非完全地支配着所有的土地和所有的人。天下有那么一小部分人，他们不理会幕府的权柄，在自己的秘密基地里生活。幕府对这部分人予以强烈镇压，不允许他们逃脱赋税、逍遥过活。这些背着幕府的耳目积攒钱粮的人群，难保他们不会密谋造反。找出这些隐居人，并且将他们铲除，这就是幕府忍者的使命。当忍者在旅途中遇到这些隐居者，就会抓住其中的个体严加拷问，打探出村庄的位置，随后聚集人手，将村子围得水泄不通，确保连一只蚊子都飞不出来。然后他们会屠杀全村人，连最幼小的女童都不放过。尸体全部烧毁，村里的水路和水井全部投以毒药，无数世外桃源般的村子都像这样消失了。鬼助告诫自己放下职业病，我已经不是忍者了，这少女的身分与我毫不相干。

"武士大人？"见鬼助许久不说话，少女畏畏缩缩地问道。

"啊，不好意思，我发呆了。另外我也不是武士，普通人鬼助而已。"

"鬼助……大人。前方的山路非常漫长，如果不介意，您愿意来我们村子吗？"

鬼助被少女的恭敬语气逗得差点笑出来："叫我鬼助就行，不要跟什么'大人'的后缀了。我不是什么了不起的贵族。"

"好的，鬼助先生。"

"我去你们的村子，没有关系吗？"鬼助之所以这么问，是他明白山区深处的世外寒村对外人极为警惕，特别是逃离幕府支配的隐藏村落尤为如此，弄不好自己一进村子，反而会被村民包围囚禁，最后杀死也说不定。他又仔细看了看少女那和煦的笑容，不像藏着阴谋的样子。

"村子在啥地方啊？"

"哇，您愿意前往吗？"

"没啥不愿意去的理由吧，能在屋檐下好好睡一觉就很爽了。"

"很少有外地人来我们村，大家一定会非常高兴的。"

"你叫啥名字啊？"

"你可以唤我为阿静。"阿静说完轻轻拉起鬼助的手，带着他慢慢向自己村庄走去。

如同阿静说的一样，途经红蓝二色的道祖神塑像后刚进入村子，孩子们就围上来对鬼助兴奋地指指点点，鬼助的外人身分、忍者装扮以及佩戴的刀，都引起他们莫大的兴趣。这些孩子的说话口音与身上的服饰一样充满异国风情，彼此呼唤声宛如歌唱。一位生着胡须的壮年男子在胸前抱拳施礼道："欢迎光临本村。"

"你好，我是鬼助。"

胡须男子拿出一个以动物的头角制成的杯子，他身边染着红发的女子从皮囊中向杯子里倾倒着某种液体。倒完，男子将杯子递给鬼助，只见杯中晃晃悠悠地盛放着某种白色液体。孩童们停止吵闹，所有人的目光都聚集在鬼助身上。这也许是毒药，还是不喝为好，鬼助心想着。不，也许应该假装喝下，再趁他们不注意吐掉——不相信任何人，这是忍者的本性。

中途，鬼助又改变了主意。他的生命现在不属于任何人了，如果喝下去真会死，那也是他自己独立意志的选择。鬼助接过杯子，咬咬牙，仰头一口气喝干，立刻大声咳嗽起来。

鬼助原以为这是白酒一类的纯酿，也做好了酒精含量高的心理准备，但喝下去之后才发现，这酒味道之浓烈远超他的预想，喉咙里像燃着一团火焰，呛得他不住干咳。后来他才知道，这是用山羊奶酿成的特质酒。

"他喝干了！"胡须男子像宣布一件重大事宜般地说道，其他村民也"他喝了"、"他喝了"地欢声高喊。

"好酒！"鬼助的话一半是客气话，一半也是真心称赞。烧得喉咙生疼的酒液流淌到胃部，全身都暖了起来。

男子抚着自己的胡须又再次说道："欢迎来到我们的无名小村。"这名男子的笑容和阿静一样，和煦得让人完全警惕不起来，不仅他们，全村人的笑容都是如此。鬼助顿时觉得这村子和它的子民都相当可爱，他本想还一个笑容，可脸上肌肉却保持着多年来养成的僵硬。好在对方察觉了自己的示好，男子伸手说："我叫牛五郎，是这的村长。很久没有旅行者来我们村了，不介意的话可以跟我们聊聊你的旅途见闻吗？"

鬼助喝醉了，他吹着夜风，甩着头努力想让自己清醒一些。这是他第一次喝酒，也是第一次成为宴席的主宾。觥筹交错的席间，村民们纠缠着他问了许许多多山外面的事情。当提到当今的将军是纲吉时，村民们愕然万分。莫说纲吉，他们连德川的姓氏都未曾听说，更不知道关原之战，那么这个村子应该在应仁之乱前就存在了。鬼助比较在意的是守护着村子的鳞片结界，它保护着村庄免受战乱之苦，也让村子处于一个静止的时空中。

放松了饮酒过度而负荷过大的膀胱，鬼助醉得东倒西歪。正想去询问哪可以睡觉，周围响起一种奇妙的声响。那是宛如吹响法螺的低音，奇妙的旋律重复了三次。

重返宴席，鬼助觉察到席间轻松的气氛骤变，村子里的男人们紧张地商量着什么，他们一见鬼助返回，立即停止讨论，彼此故意错开视线，热闹的酒席立即安静得极不自然。"鬼助先生。"牛五郎的语气透着一丝为难，但鬼助并不想刨根问底地打听他们方才在讨论什么话题。

"我有点酒上头了，有可以睡觉的地方没？"听鬼助这么说，牛五郎松了口气。

村民借给鬼助一间空房，面积并不大。从屋外看这是个再也寻常不过的小草房，但进屋后点亮灯草一看，四壁悬挂的刺绣透着满满的异域情调，被子上也有类似的刺绣。鬼助习惯性地检查有没有毒药和刀刃，这才钻进被窝。被子的质地很舒适，鬼助不多久就沉入梦乡。

然而很快就醒了过来。

屋外响起多名男子的轻微脚步声，鬼助不发出一丝声响地起身握住斩指村正，略作思考后又在刀鞘上缠上布，藏进房间的里侧一角。根据席间的观察，当地村民并没有训练过杀人术，既如此，也不必用斩指来大开杀戒。他裹上毯子装出酣睡声，门慢慢地打开……屋外的月光正好从门的一方照进来，投下四个人影。这是四名男子，他们手持大网，蹑手蹑足地以防被鬼助察觉。原来不打算就地杀掉我啊——鬼助心想。

就在鬼助握住怀中的手里剑时，第五个人影出现了，只见前面四名男子的影子不自然地晃动着，看来他们并非一伙。双方对峙了一会，前面四人似乎被无声地说服了，离开屋子，那第五个人迈着大步走近鬼助，打量着他。这时如果紧闭双眼只会起到反效果，真正熟睡的人的眼睑并不会紧闭，而是轻轻合上。鬼助轻轻呼气，放松全身，虽然保持着闭目，神经却集中在对方的脚步声和行走带出的微风上。

这人向鬼助伸出手，鬼助脖子上的汗毛轻轻颤动。不要紧，这人没拿武器，只不过是窥探自己的鼻息。这只手在半空停留了一会，像是获得了什么重要情报似的缩了回去。这人慢慢转过身，走向屋外，在他迈出门户的瞬间，鬼助略微抬头看了一眼——那是牛五郎的背影。

（八）

片刻之后，鬼助穿好忍者装，在夜幕下的村庄中疾驰。事态发展至此，鬼助想独自逃出村子并非难事，但他并没有这么做，而是前往村子的中心。一路上的家家户户都紧闭大门，女童们大概都在房间里屏息睡眠。攀上高枝望向远方，只见篝火摇曳，不知从何时起，白色的雾气已经浓浓地笼罩了周围，鬼助背上的妖刀发出咔哒咔哒的蠢动声。"安静点，不然就把你掰断扔掉。"鬼助轻轻呵斥了一声，斩指村正不再动弹。

鬼助悄声向篝火飞速移动，眼前的森林突然分开，现出一个湖。湖面雾气缭绕，看不真切其实际大小。点着篝火的，是佩戴假面的村民。岸边有一艘小船，白衣的孩童们被装到船上。森林里突然跑出一个女人，企图靠近小船，却被男人们强行拦阻，船上的一名孩童见此情景哭出声来。

原来如此，当收成不好的时候，有些地方会向虚幻缥缈的神明祈祷风调雨顺，经常以孩童为祭品。鬼助是冷酷的忍者，从不相信怪力乱神的事物，不过在获得斩指村正后，也的确遭遇了许多为妖气所吸引的饿鬼和天狗，所以现在的他并不认为村民的行为是迷信——他只是认为这种行为很无聊。他也明白那四名男子是想让自己代替成为祭品，鬼助不知道牛五郎为什么要阻止他们那么做，当然这并不重要。让鬼助在意的，是这个自他出生以来第一次感到是安乐净土的村庄，竟也会以弱者的牺牲换取大家的口中食。身体中残留的最后一丝酒热完全消退，他转过身想离开此地，不小心踩到一根树枝。这微小的声音在黑夜里听得极为清晰，一个假面男子立即觉察到鬼助方向的动向，扔出流星般的飞刀，鬼助拔刀弹开，两臂被震得发麻，村民们已经蜂拥杀到，投出网子。

不大一会，鬼助就被押到湖边。方才投飞刀的男子摘下假面，正是牛五郎。其他村民保持原状，虽然佩戴着假面，鬼助还是能感觉到眼睛窟窿后投射来的敌意。女人将自己的孩子抱在胸前，向鬼助投来求助的目光。鬼助叹了口气，这感觉实在太糟糕了，特别是自己从伊贺的忍者手里逃脱，却在这村子里翻了船。其实，他满可以拔出村正，把在场的所有人都斩杀掉。这个念头刚一闪，斩指就像知晓了主人的心意，在刀鞘里

摇动起来。

牛五郎说道：“既然你偷看了本村的秘密仪式，作为村长，我不能简单放跑你。”

村人们收紧了包围圈。

“为什么刚才要救我？”鬼助问。

“那是因为你很强。”牛五郎低声道。

“那四个人如果真的偷袭我，肯定会被斩杀。可是你不同，你有机会杀掉我。”

牛五郎挠了挠鼻子：“我们毕竟是饮过酒的兄弟，怎能欺骗暗害于你？”

“所以就用小孩来代替吗？”鬼助这句话刚一出口，村民们就一阵骚动，释放出强烈的杀气。网子里的鬼助正要握住刀柄，牛五郎就拍了一下手，村民们立即安静下来。牛五郎转头指着女人的方向说：“还没向你介绍，这是我的老婆和孩子。虽然大伙建议我拿你当祭品，但我们毕竟是兄弟。除了你以外，我又不忍挑选村子里的其他人。”

眼前的这个人，为了救刚刚结识的客人，竟然愿意把自己的孩子献为祭品。鬼助不知道自己该如何接受这个事实，然而鬼助的确从对方身上感觉到莫名的威压感。

“所以你才拿自己的孩子献祭？好吧，我知道了，我输了。”鬼助的语气中透着无可奈何之意，“作为一餐一宿的报答，我去当祭品。”

鬼助被层层绕绕地绑紧，扔上小船，村正也被扣押，只给了他一把护身短刀。只要他愿意，要挣脱这绳结并非难事。村民们也没有严加监视，随时都能逃走。从保全个人的角度说，当然是三十六计走为上，但鬼助没想这么做。小船被推离湖岸，顺着流水慢慢行驶。雾气渐浓，小船打着旋，一点一点地被送往湖心。没过一会，远方靠近了一簇篝火，颜色黯淡得像血。那是一条朽坏的船，船上传来杂乱的声音，有兽鸣，有鸟叫，它们激烈地讨论着。

“啾啾，是个男的。”

“啾啾，不是小孩啊。”

“啾啾，肉一定很硬。”

“还有筋！”

“难吃，肯定难吃！”

“筋要先掐碎。”

“打断了再嚼。”

“不能嚼啊，会被主公骂。”

“主公很可怕啊。”

鬼助翻身跃起，他还不至于像释迦那样甘于以身喂鹰。敏捷地解开手上的绳结，再从衣服下掏出小刀斩断脚上的绳子。鬼助握紧小刀，用力一蹬小船，跳到朽坏的船上。脚下哔哔啪啪地踩烂了若干活物，低头一看，无数的蚯蚓、小蛇和蛆在甲板上蠕动。一条毒蛇扬起脖子率先发动进攻，鬼助一个后空翻避开，站在船舷之上。透过迷雾，可看到船上载满了各类妖怪。兽类妖怪支出锐利的牙齿，鸟类妖怪有长长的尾巴，戴着斗笠说人话的是鼠怪。

鬼助怒喝一声：“你们这些半吊子变化的妖怪，也配以人类为食么？”

大量妖怪逼近，鬼助先用手指插进野猪怪的眼睛，再将其用力摔进湖水。从半空中俯冲袭击的鸟怪，则被他闷在怀里拗断脖子。手中小刀上下翻飞，准确地命中在鼠妖们的咽喉上，刀刀毙命。受伤的妖怪们惨叫着奔逃，但更多的妖怪还是不怕死地涌上，这些妖怪虽说只是杂鱼，但数量太过庞大，兽类的臭味和血腥味呛得鬼助几乎无法呼吸，他也盘算着是不是该逃走了。

船体猛地一晃，只见一名铠甲武士手持生锈的红枪，头盔的眼窝里磷光闪烁，这就是这伙妖怪们的首领。鬼助一见对方的持枪动作，就明白以手中的小刀实在不好对付。

一声锐利的风声，赤红色的枪尖刺来，鬼助慌忙跳起，枪尖从肋下擦过，万幸没有命中。单脚着地的鬼助冷汗直冒，方才他的跳跃全凭直觉，对方的动作太过迅速，他虽然聚精会神地盯着铠甲武士的全身，却看不到对方是如何冲过来的。船体摇晃着，就在第一下摇晃刚结束，第二下尚未摇起，枪又刺到！鬼助跳起、闪避，这次虽然闪避掉了要害，脸颊却没能幸免地喷出鲜血。

铠甲武士再一次握紧枪杆，不好！这家伙实在不好对付！突刺的威力越来越猛，鬼助自认为最多只能再闪避开一次，闪避过三枪后，第四枪自己无论如何都会中。尤其要警戒的是二段突刺，如果对方能在自己跳在半空时再次出枪，自己立即就会完蛋。

船摇晃着，铠甲发出吱吱声，摇晃声和金属摩擦声糅合在一起，听起来极不协调。

原来如此！鬼助灵光一闪，借着铠甲武士踩船时产生的摇晃高高跳起，这一跳的高度果然远远超出了长枪的攻击范围。铠甲武士或许的确是枪术达人，但他并不擅长船上作战，因此每当要发动攻击，他都会让呼吸与水波的摇晃相吻合，既然这样，只要能先读出水波的摇晃，就能预判对方发动攻击的瞬间。

铠甲武士一击失手，尚未调整好姿势，鬼助已经搞住了他的头盔。一阵刺鼻的铁锈味直冲鼻子，鬼助不以为意，出手一刀刺进头盔的眼窝中。这一刺，鬼助才意识到头盔中空空如也，急忙抽刀后退，只听一声嘶鸣，粗大的毒蛇从头盔的眼窝中窜出，牙上滴滴答答地流着毒液，看起来像是铠甲武士眼睛的磷光，原来是以铠甲为巢穴、盘踞在其内部的毒蛇。

铠甲武士一抖身体，伴随金铁摩擦之声，鬼助被甩到甲板上。不好！鬼助尚未来得及站起，下一枪就攻到。鬼助只得在甲板上来回打滚，堪堪避开。一抬头，映入眼中的是铠甲武士的足铠，武士飞起一脚踢中他的腹部，鬼助吐出一口鲜血，如断线的风筝在空中翻滚。

耳中听到的是杂鸣，周围物体的一切运动都变成了慢动作，鼻腔中泛起浓烈的苦味。鬼助看到，铠甲武士再次收枪，对方右手保持静止，左手像拉弓一样大幅向后，手腕一抖，长枪便飞矢般的划空射来。眼睁睁地看着枪尖逼近，鬼助却一筹莫展，就在这时——

“鬼助先生！”

幻听的鬼助突然清晰地听到现实世界中的一声大喊，湖面出现另一只小船，船上的少女正是阿静，她手一扬，将一把太刀向鬼助掷来。以阿静的腕力，本不可能将沉重的斩指村正扔这么远，但村正呼呼的破风声，正是它与主人重逢的欢歌。“叮！”鬼助居合拔刀，刀如疾风，抵住枪尖。下一个瞬间，鬼助挥动手腕，生锈的铁枪立即化为碎片。翻身落地后，半跪的铠甲武士正用空洞的眼窝恨恨地看着他。

“你的身手也算一流武者，竟沦为妖怪的爪牙，不觉得可耻吗？”鬼助大喝一声，挥刀斜砍入肩，铠甲武士的身体化为砂砾，分崩离析。沙堆里一条影子蠕动，鬼助上前踩住黑蛇的尾巴，挥刀斩下蛇头。毒蛇断为两截后痛苦地挣扎两三下，化为了脓水。

鬼助正待收刀，发现自己的伤口里嵌着似曾相识的黑色鳞片，还没来得及细想，脚下的船就开始下沉。不好不好，鬼助抖落鳞片，跳到阿静的小船上。站稳身子后一抬头，就看见阿静担心的面容：“谢天谢地。”

“你真的能找到我啊……”

“我比较擅长划船，星光也很亮。”

“我不是指这个……”

“您受伤了吗？”

经这么一说，鬼助这才意识到腹部被猛踢的疼痛。

“请您赶紧坐下，否则伤口会恶化的。”

“你来找我的时候就没想到可能会被妖怪吃掉吗？”

“哎？关、关于这件事……”

看着阿静慌慌张张的样子，鬼助微微一笑：“不过多亏你来，我才得救了。”话还没说完，他气息一岔，哇地吐出一口血。他拼命调整鼻息，示意阿静不要慌张。背上的妖刀很不识趣地发出咔咔的嘲笑声，鬼助喝道：“莫吵！”妖刀不再震动。而阿静却以为鬼助是在威吓她，吓得再三道歉。鬼助连忙说：“我不是在说你。话说，牛五郎为什么会让你来救我？”

“啊，不是，是我自己擅作主张……”

鬼助叹了口气：“总而言之，我和你现在均平安无事，这就再好不过了。”说完，他躺在小船里，让身体随着波浪上下轻摇。

（九）

黑暗之中，疾驰着一个女子的身影。

她的和服端庄名贵，看起来应该是名门闺秀，但大步流星的迈步，让衣裙的下摆高高翻起，露出白皙细长的腿。她用力蹬地的动作，就好像要用这双腿刺破无边的黑暗。姣好的面容上，泛出极不相配的下贱的哂笑。

女子的身边飘着一簇鬼火，鬼火说道：“阵九朗，这条路刚才是不是走过？”

“不用你说我也知道。”

这一对鬼火与女子的双人搭档，正是百姬和阵九朗。

阵九朗说道：“原以为是秃驴在捣乱，不过现在看来倒不是这么回事。”

“是吗？”

“秃驴们都有檀香味，但这是野兽的气味。”

“一定是报应，都怪阵九朗一路上要食补。”

“说什么傻话，人吃兔子会遭报应吗？”

“南无阿弥陀佛……”鬼火念佛道。

"吵死了，闭嘴。"

百姬魂魄念佛声后，包围两人的迷雾渐渐散开，眼前显出一栋武家住宅。

"快看，阵九朗。"

"我看着呢。"

"我们去借宿一晚吧，这一定是阿弥陀如来天尊的指引。南无阿弥陀佛、南无阿弥陀佛……"

"你就不懂得怀疑一下吗？大小姐。"

"你这话是什么意思？"

"罢了，善意恶意，也都可算是某种指引。"阵九朗咧嘴一笑，拍打院落的大门。

第二章

（一）

鬼助做了一个梦。

自己走在结成黑块的血污中，脚底沾着粘稠的血，每走一步，都要用力抬脚，拉出一条条血丝，艰难地迈步。他想要水，能湿润喉咙的水，能驱散包围着身体的那令人不快的热气的水。可是，不管走多久，都望不到血海的边际。很快，鬼助就明白血海是理所当然没有边际的，因为这些血都来源于自己的背上。

鬼助摘下发出嗬嗬嘲笑声的妖刀，想将它扔出去，手却被浓稠的血黏在刀鞘上，无法离脱。脚下的血愈来愈浓，每一步都走得比上一步更为艰辛。用力抬起一条腿，被血液黏住的皮肉绽开，流出的自己的血混在血海里，更加粘得自己无法动弹。一个没站稳，鬼助向前扑倒在地，口鼻都被血液封住，呼吸困难的他只能在血沼里无助挣扎……

梦醒。

揭开被子坐起身，自己身处一间小屋。鬼助瞬间打量四周，立即察觉头侧有一名男子，右手边放置着斩指村正。自己与男子的距离已经近得来不及逃远，而如果想伸手去拿武器，又会让自己的要害暴露给对方。于是鬼助作出最优决定，他直接逼近男子，将手指压在对方的喉结上，正待发力时，膝盖却突然一软。对方这时也抓住了鬼助的手，两人一起扭打在地板上。

眼前的情景简直像梦境在延续，伤病中的鬼助身体沉重，动作极为迟钝。换成平时，他早就能一击命中对方要害，但现在却不得不与对方打着王八拳。面对比自己大一圈的对手，拼力气绝无胜算。千钧一发地避开对方的一拳，鬼助用力反拧住对方的胳膊。

这时小屋的门从外侧被打开，伴随着一声怒吼："住手！"耀眼的阳光烧灼着鬼助的视网膜，下一个瞬间，他就被外面进来的人捏住脖子，扔到一边。

"虎三，鬼助，你们两个这是在作甚？"是牛五郎的声音。

鬼助用力摇着头，好不容易明白了当前的状况。自己睡梦刚醒发现近处有人，就下意识地以忍者的条件反射作出防卫行动，可对方并不是敌人，如果是敌人，早就趁自己熟睡时下手了。

"对不起，我睡傻了。"鬼助低头道歉。

"嗯？"

"刚才一睁眼察觉到近处有人，身体就下意识地作出反应了。"

"原来如此，我明白了。你这家伙真是动静大啊。"牛五郎放轻松了脸色。

虎三——方才与鬼助扭打的男子突然插话道："也不全是这样。"

牛五郎差异道："怎么了？"

"我不爽这家伙。"虎三瞪着鬼助说道。真是个直率的家伙。

虎三继续说道："这家伙完全不管别人，独自做着清秋大梦，我真想揍他一顿。"

"不是做清秋大梦，而是昏过去。"牛五郎纠正道。

"可是偷袭睡觉的人不是大丈夫所为，所以打算等他醒来再揍，没想到这家伙突然跳起来先动手了。"

牛五郎总结道："也就是说，你照看病人的时候不自觉散发出了杀气吧。"

"照看病人？"鬼助有些把握不了状况。

"嗯，你昏迷的这两天，都是虎三在不眠不休地照顾你。"

鬼助一时不知道说什么好，只得暧昧地答道："这个……还真是……谢谢你了。"

"闭嘴！既然你醒来了那正好，我们再结结实实打一架……"虎三伸胳膊捋袖子，一副要动手的架势。牛五郎一弹虎三的胳膊，显然刚才被鬼助扭伤的地方还未恢复，虎三忍不住痛叫一声。

"你这胳膊现在能打架？我跟鬼助有话要谈，你先退下。"

虎三恨恨地扔下一句"你给我等着"，退出了小屋。

"那么……"牛五郎叉起两手，面向鬼助说道，"虎三的事，真不好意思。他脾气虽暴躁，人却不坏。你的大恩大德，我这辈子也报答不完，可是村子里的人……"

"别介意，反正我也没死。"

"鬼助啊，你接下来计划好去哪了吗？"

听牛五郎这么一说，鬼助立即站起身，开始整理行装："这是想撵我走吧，放心好了，不会让你为难。"

"我不是这意思，你坐下。"

鬼助满心不情愿地坐回原地。

"你相信怪物吗？"

"信与不信，我都亲眼见过，还杀掉了不少。"

"如此就好说多了。对方是我们村的守护神，我们称其为蛟姬。据说她住在湖的正中，但我们都没有去过，当然也没亲眼见过。"

"蛟姬？我没看到女人。"

"是吗？那你杀掉的应该是她的部下吧。"牛五郎挠挠头，稍过了片刻，他继续说道："每十年一次……"

"嗯？啥意思？"

"蛟姬索要祭品的笛声。"

"也就是说，我来村子里正好碰上了这事。"

"将自己的家人献作祭品当然很不好受，但我们更害怕冲撞神灵。"

鬼助闻言点头。

"很久以前，村子里就有人计划停止献贡，正面反抗蛟姬，但现在的时机并不好，村子里男性人手不足，所以这次还是屈服了。"

"原来如此。"鬼助点头。如果索要祭品的频率是每个月甚至每天，村人一定会毫不犹豫地揭竿反抗，但是献祭一次就能换来十年平安，足以消磨人的斗志。他突然一拍脑袋，意识到自己行为的严重性："如此说来，我杀掉了那些怪物，让你们也无路可退了？"

"没错。村子里有人怨恨你的行为，但我却深感欣慰。"

"从结果来看，我的行动正好被你利用了。"

"抱歉。"牛五郎窃笑着双手合十，"眼前的顺风船，怎么都该搭一下。很不好意思让你背了黑锅，你能再替我做一两件事吗？"

鬼助愈发懊恼，眼前的这个牛五郎实在棘手，不停地刺探自己，逐步建立起态度上的优势。鬼助并不能相信他，就连牛五郎刚说的这件事，都无法确认真假。相信他，就等于把脖子放到对方的刀下，任人宰割。可是……被骗也无妨，鬼助心想。我的性命现在是我的，哪怕做一些蠢事也算尽兴。于是，鬼助答应了牛五郎的要求。

（二）

夜晚的森林静谧异常。不对，是静得可怕，就连野兽的远吠、猫头鹰的啼鸣都没有一声的死寂，令人觉得整片森林都像是死亡了。这种不自然的寂静下，必定暗地中酝酿着什么可怕的行动。

人影紧张地移动着，部署行动的牛五郎也压着声调："狐彦守好门，虎三和我攻击，鹿次把风，一旦情况有变就大声通知我们。"

村子中的男人们聚在牛五郎跟前，他们手持弓箭、斧头和镰刀，做好战斗态势。

鬼助问道："我需要做什么？"

"总之和我一起行动。"牛五郎向鬼助点点头。

鬼助擅长夜视，夜视并不单单是眼睛的技能。它需要使用者在白天对场景的瞬间记忆、通过声音辨别物体继而与视觉共感、根据风的流向判断周围环境，是一门综合性的感知能力，这样即使在伸手不见五指的黑夜里也能照常奔跑跳跃，敏捷地战斗。这种经过千锤百炼养成的感觉系统，能捕捉到森林中细小的变化，就像用扫帚扫地，每一根帚条与地面的细小摩擦音全部叠加到一起，足能令地面产生震动。

牛五郎说道："几十年前，当时有一个村长也没有献祭。到了夜里，蛇群大量入侵村庄，咬伤村民，摧毁田地。"

"之后呢？"

"村民们喊叫了三天，最后用席子卷上村长，让他坐上了祭品船。当时听到这个故事，我想这真是一群懦弱之辈。"牛五郎苦笑。

此时，大家的耳朵里都听到了一个声音。像暴风雨来临，大地的轰鸣响彻树林，叶子沙沙作响，这声音是如此地大，想来待在村子里的妇孺

们都吓得瑟瑟发抖了吧。森林还是那么黑，但只要凝神细看，就会发现无数的红色光点——那不是萤火虫，而是一双双眼睛。

鬼助唱响真言，调整自己的心跳和脉相，打量四周村民们的反应。恐怖，有时会把同伴变成敌人，为了活命，人类经常自相残杀，就像几十年前被献为祭品的老村长那样。

“有要退缩逃跑的人吗？”牛五郎喊道。回答他的是虎三的咆哮声，这咆哮震颤着森林，发出巨大的回响。继而引发出野猪的低吼，鸟类的啼鸣，沾染了妖气的动物开始四散奔逃。

“回答得好！点火。”村子门前的木头箭楼上举起火把，红色的亮光照亮黑夜，让大家看清了夜幕下的恐怖光景。即便是鬼助，也被眼前的情景惊得几乎后退一步。

冬天，虫子们为了取暖会躲在岩石之下，假如你掀开一块石头，就会看到下方瞬间会涌出大量蚯蚓，眼前的景象与这大致相似，只不过那些蠕动的爬虫并非蚯蚓，而是无数胳膊粗细的大蛇。蛇群像绒毯一般覆盖了整片森林，互相推搡、挤压、交缠着，慢慢地逼近村庄。

牛五郎下令道：“全部靠近火焰，这些说到底都是畜生。”村民全部听令，举起松明火把和石头。

“虎三、鬼助，我们上。”牛五郎说完，就以与他巨大的身形极不相符的敏捷动作攀上枝头，在树木之间纵跃腾挪，鬼助毫不犹豫地紧随其后。背后的村民们向蛇群投掷火把和岩石，被烧灼和砸烂的蛇群发出类似青蛙一样的惨叫。

牛五郎、虎三和鬼助像猿猴一般在树枝间攀援前行，最先掉落下去的是虎三。当他伸手想攀住一根树枝，突然发现那树枝其实是一条大蛇时，身体瞬间失去平衡地掉下去，蛇群立即聚集上来，淹没了他的身体。鬼助以为虎三必死无疑，没想到几声青蛙般的惨叫响起，虎三已双手持剑斩杀了几条大蛇，他一边处理着在身上乱爬的蛇，一边用脚踩死它们中的更多，然后抬头向鬼助说了什么。从口形看，他是让鬼助快走。

为了村庄，这里当然应该放弃虎三，找到蛇群的首领。鬼助心里明知这是最正确的做法，却控制不住自己身体地从枝头跃下，与虎三背靠背。不顾虎三的抱怨，鬼助开始斩杀蛇群。

“你这白痴，这些小蛇我一个人就能杀光。”

“这是还上次弄伤你手臂的情。”

听鬼助这么一说，虎三轻轻咋舌：“好吧，那别指望我会感谢你。”

“不需要。”

两人互相掩护着对方的背后，斩杀在地面上爬行、偶尔从空中弹跳过来的蛇，切断、踩烂，重复着杀戮，慢慢地前进。二十步开外的最近的那棵树干，却一直没有拉近距离。

“无法脱离啊。”

鬼助现在使用的武器是短刀，背上的斩指村正一直纳于鞘中，他不打算现在就使用村正。妖刀一旦出鞘，说不定会连虎三也一并斩杀。

（三）

两人的脚已经不是踩在泥土上了，地面铺满蛇的血、肉和五脏，模糊的血肉缠绕在两人的鞋底，如同要拖延住他们的脚步。从血肉中升腾出的气体散发出淡淡的臭味，当两人意识到这是毒气，虎三已经软倒了膝盖。“屏住呼吸，闭上眼！”鬼助不知道虎三能不能听见自己说话，只得先将其背起。

“喂！”近处的树枝上响起牛五郎粗犷的声音，只见他最大限度地向两人伸出手。鬼助尽力举高虎三，虎三也用了最后的力气抓住牛五郎，被对方提上树去。

背上的负荷一轻，鬼助长长地深呼吸，但尚未能缓口气，他又立即感觉到强烈的杀气。凭借敏锐的忍者本能，鬼助当场卧倒，只感觉头上有一团热气轻轻擦过。

那是一座蛇山，无数的蛇缠绕在一起，堆得比鬼助的个子还高。蛇山之中挺出一杆长枪，再仔细一看，那哪里是蛇山，那是一个全身缠满蛇的人形铠甲！与他之前在湖中斩杀的铠甲武士几乎相同。森林深处又陆续跳出相同的武士，一、二、三、四……

打算以数量取胜吗？鬼助收起小刀，伸手向背上摸去。妖刀的刀柄，像女人的手指一样温和地包住鬼助的手。

抬头喊了一声：“牛五郎，千万不要下来。”鬼助挥刀，黑暗中妖气之花绽放！斩指村正仿佛连空气都可以切开，林间刀风拂动，转瞬之间蛇群蒸腾出的瘴气亦被尽数驱散。妖刀颤动着，贪婪地吞噬蛇毒与蛇血。铠甲武士们从四个方向将鬼助包围，同时出枪。可是对现在的鬼助来说，他们的动作实在太慢了。鬼助太刀一闪，四柄长枪的枪尖被尽数削落。鬼助换了一口气，再出刀，这次飞舞在空中的是四名武士的首级。生锈的铠甲发出砂石的摩擦声轰然倒地，蛇群飞快地四下散去。

“鬼助，小心背后！”虎三惊惶的声音让鬼助下意识地向前跳出，但还是慢了。只感到背上一阵火燎般的痛楚，鬼助在地上打了一个滚，向袭击自己的方向看去，那里站着另一个蛇武士。这蛇武士轻轻将大太刀搭在肩上，仅站立姿势就能看出他的武艺之高，全身散发出的妖气也跟之前的四人完全不同。如果之前的四人是杂兵，眼前的这个蛇武士就是无可置疑的剑豪。

摒除杂念，气冲丹田，鬼助摆出剑构。对方进攻，太刀低鸣声响过，鬼助自觉已经成功闪避掉对方的攻击，血液突然从自己的脸颊上喷出。怎么回事！鬼助对自己的闪避相当有自信，他诧异地摸了摸自己的脸，伤口不像砍伤，而是刺伤。鬼助懊恼的一瞬间，正是他露出破绽的时候，武士的第二次攻击排山倒海地压来，还未等鬼助抬手，斩指村正便自行扬起。刀与刀相击，撞出钢的火花，相接的太刀上，一条黑蛇昂起上半身，闪电般地向鬼助咬来。原来如此，刚才之所以没算好距离，之所以自己会受刺伤，都是拜蛇所赐。

斩指翻腾的斩击切断蛇头，收回的一刀也让铠甲武士的太刀卷了刃，妖刀余威未消，顺势就让铠甲武士身首异处。伴随铠甲武士的倒下，蛇群如同潮水般地退却了。

“你小子行动也太自由了。”鬼助轻轻呵斥了一下村正，虽然他明知自己是被它所救。最后那名蛇武士的刀法之快，是他的眼力无法捕捉的，如果不是斩指擅自行动，胜负都还不好说。鬼助正当纳刀入鞘，还未吃饱的斩指又发出不情愿的呻吟。

第三章

（一）

蛇群的退却令村民们欢腾雀跃，据事后描述，当时蛇群对村子的正门也发动了猛烈进攻。当晚，疲惫的众人睡得如同烂泥。第二天和第三天的晚上，牛五郎均安排了人手放哨监视，蛇群并没有卷土重来的势头。

牛五郎警惕了好几天，似乎是庸人自扰。当然了，不出事是最好不过的。鬼助同样觉得事情已经成为了过去时，但好景并不持久。翌日早晨，鬼助提着水桶和木棒前往河畔。桶是为了汲水，木棒则是锻炼器具。做了简单的准备活动，鬼助在木棒上缠了重物，作挥刀练习。空挥一千次后，又以假想敌为对手独自练剑。秋季的寒气被挥洒的热汗尽数驱逐，练习完毕，再用桶装的河水洗去汗迹。

“鬼助先生，早上好。”鬼助刚换完衣服，就听到一声早安问候，是阿静。

“哦，早。”

“村子的生活还习惯吗？”

“凑合。”鬼助苦笑。

“好像不太习惯呢……”

“倒也不是。怎么说呢……”没什么不习惯的，打水、种地这种程度的体力活，完全无法与他忍者时期的艰苦修行相提并论。

“是觉得无趣吗？”

“对，没错！”鬼助正不知道怎么形容自己的心情，阿静恰到好处地提醒了他。历经修罗炼狱的战场，他到底习惯了刀头上舔血的生活。在生与死的夹缝间拼命生存，那段时光是何等值得回忆！不过他并非以杀人为乐的狂魔，他希望能像以前一样经历危险的任务，以打发现在的无聊感觉。

“我能明白。我有时也会觉得村子的生活太过平淡。”阿静天真无邪的话语，让鬼助备感轻松。她继续说：“听说外面的世界有皇居所在的京都，鬼助先生去过吗？”

“这个么……”鬼助提起水桶，两人并肩向村庄的居住区走去。

“京都这地方，家家户户的房子都很大，道路也很宽广。男男女女都穿着漂亮的和服，街上热闹非常。”

“哦！”阿静的眼里闪着近乎崇拜的光芒。

鬼助搜索着词汇：“可是这个村子……最开始我虽然一个人都不认识，但这么多天下来，大家的名字和面容也都渐渐记下来了。旅途上总会遇到许多素不相识的人，可只要稳定地在某处定居，周围的陌生人都会一天天地熟识起来。”

“嗯……”阿静应答着，脸上却挂着“那又如何呢”的表情。

“可是京都却不这样。这个地方大得夸张，人也多得数不清，就算你在某个地方生活了许

多年，也总会看到不认识的人。”

“哎？”阿静面露惊讶之色。

“人口流动极为频繁的京都，最多只能记得临近几条街的熟人，只要稍微走远一点，又会来到全是陌生人的环境了。”鬼助说完看着阿静，“是不是觉得很可怕？”

“是、是的。”阿静微微低头，又迟疑地补充道：“不过……我还是想亲眼去看一次。”

“嗯……京都这地方不太适合居住，但很适合去看一看，我也是这么想的。”

“可是这个村子确实有些无聊。”阿静嘟起嘴。

“啊，你误会了。我之所以觉得无聊，不是因为村子的关系。”鬼助赶忙说。

当他还是忍者的时候，认识一个对酒精和毒品上瘾的同伴。有一次，这名同伴在执行任务时不慎失手，作为处罚和警示他人的牺牲品被判处了死刑。行刑之前，他一直被关在地牢之中，没有办法获得酒精和毒品，那酒瘾和毒瘾发作时的癫狂姿态，在鬼助幼小的心灵上烙下深深的印记，鬼助发誓自己绝不能像这名同伴一样。醉意令人癫狂，血之醉人，更甚于酒。每天不断杀人的自己说不定已经对鲜血上瘾了，自己觉得无趣，难道不是因为三天没有杀人吗？鬼助陷入黯淡的回忆里，他仿佛听到背上的妖刀在嘲笑他。不，不对，今天他并没有带斩指出来，渴求鲜血的并非妖刀，而是他的双手——这双只懂得砍杀与剜取的手。



蓦地，一个蹴鞠被放到他的手上，鬼助一愣，只见阿静红着脸，鼓起勇气说道：“虽、虽然我不太明白鬼助先生的想法，不过请不要自己一个人烦恼。据说烦恼的时候就活动一下身体，这样会舒服很多！”

蹴鞠在鬼助手里轻轻弹跳，不可思议的感触让鬼助感觉很新鲜：“这东西是干吗用的？”

阿静微笑地拍拍胸脯：“我教你玩。”

皮质的蹴鞠弹性良好，两个人一边回村子，一边互相玩着最简单的抛接球。临近村口，出现了一群玩耍的孩童，其中一人抢下阿静抛出的蹴鞠，得意地宣言道：“球归我了！”

“犬丸别闹，快还给我。”

“才不还！来抢呀，来抢呀。”抢到球的孩童招呼着其他孩子，众人互相抛着球，有意调皮捣蛋。阿静追着孩子，却总是在差点抢到球的时候，又被抛给了其他人。孩童们有些跑得快，有些跑得慢；有些个子高，有些是小不点；有些较为年长，有些连跑步都有些踉跄。鬼助看出他们玩得很开心，但自己又不明白那份乐趣的来源。

“阿静真迟钝！”

“慢吞吞、慢吞吞！”

孩子们取笑着阿静之际，鬼助行动了。蹴鞠正好被孩子们抛出，划了一道高高的抛物线，鬼助纵身跃起，跳得比人更高，一把将球接住。

“喔！”孩子们发出一声惊叹，崇拜地看着鬼助。

“怎么能跳这么高的呀？”

“再来一次再来一次！”

不知不觉间，鬼助成了孩童的中心人物，被迫与他们玩耍到一起。一个擅长跳跃的孩子接住鬼助抛出的球，向他投以挑战的神色，于是鬼助又故意跳得比他更高，炫耀似的从半空接住，孩童们纷纷拍手欢呼，鬼助俨然成了他们的英雄。众人在一起打得火热，每次抢球前都一副严阵以待的肃然表情，在抢到球后又喜笑颜开。玩了一会，鬼助很快意识到自己一个大人跟孩子们争强好胜多少有些失态，于是退到一边，看着孩子们玩耍。

“哟，玩得挺开心嘛。”牛五郎出现，向鬼助打招呼道，“怎么样，村子的生活还算习惯吗？”

“习惯个蛋。”鬼助粗鲁地答道，他对牛五郎可没什么好感。

“一副闲得发慌、精力过剩的表情啊。”牛五郎挠头打着哈哈。鬼助轻轻咋舌，眼前这个身材高大的村长眼力确实歹毒，自己的行动和心理总能被他一眼看透，看着这张笑眯眯的脸，鬼助就下意识地生厌。

“有空的话，跟我来一下。”半拉半拽，牛五郎将鬼助拖走。转头看看，孩子们还在玩着蹴鞠，本想跟阿静打个招呼，两人已经走远了。

“孩子他妈，我回来了。”

牛五郎虽说是村长，住宅并不奢华，称其为“寒舍”并不为过。刚进家门，就撞见正给孩子哺乳的村长妻，鬼助微微吃了一惊，避嫌地移开目光。牛五郎喝道：“注意点影响，鬼助先生多不自在。”

“这话你应该跟你的宝贝儿子说，饭量大这点真随你。”女人抱怨归抱怨，在客人面前袒胸露乳到底颇为不雅，便整理好了衣襟，抱着小孩向鬼助施礼道：“你就是鬼助先生吧，万分感谢。”

鬼助一时不知该如何回答，只是盘算着对方感谢自己的理由。

“如果没有你，这孩子已经……”

啊……原来如此，这孩子是当时他从湖岸换下、自己顶替去当祭品的那个。鬼助客气道：“小事，反正我也没出事。你瞧，欢蹦乱跳的。”

“听说你之前还跟作祟神交战了？”

“没什么了不起的。”鬼助盯着女人怀里的孩子，所有的小孩看起来都一个样子。孩子也一脸困惑地回望鬼助，伸出细小的手臂，小小的手指往鬼助身上够着。

“这孩子看起来很喜欢你。听好了，虎太郎，这位鬼助先生是你的恩人哦。”母亲逗弄着孩子，幼小的虎太郎发出孩童特有的娇气笑声。

“全是兽类的名字啊。”

“这个村庄里，大人会用自己喜欢的动物给孩子取名。从很久以前就这样了。”

“没给孩子取名叫牛六郎吗？”

“我父亲喜欢牛，我喜欢虎，虽然真正的虎长什么样我还没见过。”看来名字里的动物倒并非世袭。

鬼助向虎太郎伸出自己的食指：“虎太郎，你好。”虎太郎的小手抓住他，那尚未生出指甲的手指传来温暖的触觉。

牛五郎从妻子手中接过孩子，慈爱地逗弄着，完全看不出就在前不久，他会为了一个陌生人将自己的孩子送出当祭品。

“鬼助先生，当时多亏你在。”

“如果我不在，你打算怎么办？”

“当然是自己去当祭品。”

“……什么？”

“当时如果没有你，我打算自己乘上祭品船，换下虎太郎。这毕竟是我的孩子，还能占个大义的名分。”

牛五郎妻说：“当时听他打算这么做的时候，担心得不得了……我们家这口子做事很靠得住，可是有时又很孩子气。”

这个男的真是棘手啊……鬼助带着赞赏的心情重新审视起牛五郎。

“鬼助先生要抱抱孩子吗？”

“啊，不用了，会吵醒了孩子。”

再次回到母亲怀抱中的虎太郎发出嘶嘶的酣睡声，鬼助看着他的小脸，神色突然黯淡下去。

一种难以忍受的感觉，一直吊着他的心。

（二）

“好气派的住宅啊。”百姬小声道。

百姬姿态的阵九朗不耐烦地回应道：“对对，有钱真好。”

有一个词叫“海市蜃楼”。

蜃，即是大个头的蛤蜊。上了年岁的生甲蛤蜊吐出的气，据说会形成虚幻的楼阁景观。蜃为什么要这么做呢？有的说是为了吸引人靠近后再捕食，也有的说是别有目的。确切的真相，没有人清楚。眼前这座住宅的主人即使不是蜃，在道路迷乱的森林中突然出现这样的豪华宅邸，也让人不得不生出戒心。

拍打门扉的声音打破黑夜的寂静，大宅的院子里似乎比夜更近。隔半晌，一个神态木讷的管家模样的人从里面打开门，也没盘问就直接放行了。

走在处处透着诡异气氛的走廊下，百姬和阵九朗才明白这住宅的实际大小比从墙外看起来还要大得多。除了开门的那个领路人外，大院里看不到任何其他人，但只要屏息倾听，便可察觉屋子里轻微的低语声。

“真是个别有风情的公馆呀。”百姬的灵魂四下打量并赞叹道。阵九朗瞥了她一眼，心想天然呆也要有个限度，终于他感觉到了妖气。大宅全体散发出冷冽的妖气，魅惑着人心。走在彻骨寒的妖气之中，好像一步一步地走向深不见底的水下。

两人终于到达走廊的终点，领路人打开和式拉门，黑暗的房间里突然盈满月光。宽敞的大房间正中，已经摆好了盛大的酒宴。一张张并排的桌子上放着鱼类和贝类的精美菜肴，香气扑鼻。在客人到访后的这一小段时间摆上如此隆重的欢迎宴，用膝盖想就知道不是人类所为。

阵九朗并不紧张，对方如果是怪物，斩杀掉即可，腰际的红莲村正也正渴求着鲜血。帘子那头显现出一个人影，从飘洒的和式服装看，应该是个女人。一名孩童跑近阵九朗，在他耳边说道：“主人传话说，远道而来有失远迎，客人的身分应当非常高贵，为免有碍观瞻，主人不便露面，请客人宾至如归。”

“怎么这么婆婆妈妈？别藏着掖着，赶快出来。”阵九朗喝道，孩童点点头，并不生气，返回帘子后面通报。倒是百姬对阵九朗的说话方式颇为着急：“阵九朗你太失礼了，对方以礼相待，怎能如此说话？”

“这种荒郊野岭，你真以为会有高贵人物么？”

“有可能是躲避嚣尘的隐者呀？”

就在两人争吵之际，帘子拉开了。伏在地板上的，是一个相貌可爱的大家闺秀——起码在百姬眼里看起来是这样。这女子穿着朴素的黑色和服，举止轻巧端庄，全身透出高贵之感。然而在阵九朗眼中，这是一个了不起的大妖怪。那轻巧的碎步虽不发出一点声音，却能在你放松警惕的时候痛下杀手。黑色和服能混淆对手的远近距离感，长长的衣袖和下摆能掩饰手肘和膝盖的动作，走路的步伐看起来平平无奇，但是阵九朗看得出来，这是一种适合拔刀和突刺的行走方式。如果对方突然发动袭击该怎么办？

要杀了她吗？阵九朗一边数着女子的脚步数，一边在心中盘算着。不，还是不杀了。让阵九朗产生这种想法的动机并不高尚，因为他抬眼一看，就被女子丰满的胸部吸引住了。明知对方是妖怪的阵九朗，对女色实在没什么抵抗力。

“你盯着哪儿看呢？”百姬不满地说道。

“吵死了黄毛丫头。”

“我已经忍无可忍了，阵九朗你这样的粗鄙人士，实在不配与高贵的人物接触。”百姬的灵魂说完，用力朝阵九朗撞了一下。阵九朗笑着将身体的支配权让给了百姬，毕竟让他假装被妖气迷惑实在有些麻烦，既然如此，还不如直接让百姬与这妖怪对话来得省时省力。

女子娉婷地走到百姬身边，以缓缓的语调开口了。

（三）

“欢迎驾临这荒郊野外的寒舍。请允许我站在您的身边，向您诉说一些事情。尽管也许是恬不知耻，但小女子恳请您的帮助。

“该从何说起呢？万物变化是世间常理，昨日的将军今日化作枯骨，昨日的叛贼今日成为官军。每逢此时，必将血流成河，万骨枯朽。浮世又称忧世，万民的统治者即便知道前路荆棘，也该为苍生谋求福属。

“庆幸的是，这偏远地区的山坳之地，我的祖辈父辈均隐姓埋名，不与世争。占有这不为权势者看重的土地，是在乱世中生存延命的秘诀。只要切断街道，隐蔽炊烟，不消多时，该地的名字便从地图上消逝。这样的隐秘村落，遍布日本各处。

“然而动荡的时局实在是讽刺。乱世终结，太阁大人驾崩后，家康治世，这个隐秘村落也面临了危机。乱世中得以幸存的村落，无法逃脱德川幕府的觊觎。幕府不惜花费时间和金钱，也要将全日本的每一寸土地收为己有。于是，他们宣称这样的隐藏村落是叛乱的火种，威胁和平的元凶。然而村落中收获的大米和金钱实在微不足道，少有的储藏也是为了应对欠收之年，哪有力量去反叛幕府呢？当然，幕府绝不会承认这一事实。

“前不久，德川幕府向此地派遣密探，一旦被密探发现，这里即刻会被夷为平地。小女子的贱命死不足惜，但挂怀的是生活在这里的民众。贫瘠土地出产的大米仅够口粮，如若每年向幕府缴纳赋税，将有多少家庭会饿肚子呀？

“今日您光临了此地，我们相交非厚，但请允许我厚着脸皮向您拜托，请为我们除掉这个密探吧。”

（四）

百姬现在虽然离家出走，但追本溯源，她原是浓州镜见国人氏。镜见是小国，一度受到幕府的欺压与征讨，所以她对幕府的暴行感同身受。对方的话语中其实破绽甚多，但已经被妖气迷惑的百姬并不去细想，她拉起女子的手一口答应：“请放心地交给我去办，一定不让这密探活着回去。”

第四章

（一）

鬼助做了一个梦。

黑暗的梦。周遭被柔软的黑暗包围，呼吸困难，充溢着野兽的气息与热量。胸口被某种重物压着，惟一能看到的是白皙的手指，在自己的胸膛上轻轻划过。

满头大汗地苏醒过来，鬼助发现原本收在抽屉里的斩指正稳稳地压在自己胸口的被子上。鬼助并不喜欢这把刀，因为双手持刀时能做的事情，只有砍人。从忍者的角度来说，这刀用起来也极为不方便。刀是擅长近距离斩杀少量敌人的武器，“擅长”这一词既表示长处，也显示出缺点。忍者的训练方式，是要让人能应对所有可能出现的状况。因此使用一切可能的手段让对手陷入不利境地，是忍者的常规手段，所以鬼助蔑视剑士，也蔑视太刀。但斩指村正魅惑了自己的心，甚至改变了自己的人生，鬼助对它产生了近乎于憎恨的感情。虽然憎恨，但鬼助最终还是舍不得丢弃它。这种心情究竟是什么，鬼助还描述不出。

鬼助打算再次把斩指收起，却感到妖刀似乎正恨恨地看着自己。大概它又饿了吧……鬼助扛上刀出了门。

（二）

顺着森林的小道，鬼助越走越深。

饥饿的妖刀渴求血与肉，放任它不管的话很可能伤及村民，若在森林里让它饱饮兽血，应该能让它一时地安静下来，正好也可以锻炼一下自己略变生疏的剑术。

“鬼助先生！”森林中一声呼唤，是阿静。

“阿静啊，你怎么在这里？”

阿静手里拿着一个蹴鞠，期期艾艾地欲言又止，她低着头，好容易下定决心地看着鬼助：“您这是要去哪里？”

“啊，想稍微打一下猎。这附近有鹿吗？”

阿静闻言似乎安心了不少：“不过，鬼助先生一般不带刀，因此我以为你是不是想离开村子了。”

原来她是在担心这个，鬼助微微一笑：“这段时间一直受你们照顾，长久下去也不是个办法，我的确也有离开的意思。”

“是吗……”

“不过没那么快。”

“诶？”阿静意外地抬起头。

“作祟的神灵似乎在召唤我，不把这玩意的事情处理好，我走得也不放心。”

“是、是的。鬼助先生这么好的身手，一定能成功的。”与阿静话语不太相符的，是她暗淡的神色。

“总之，我不会立刻走的。”

鬼助发现，阿静总是以笑容面对自己，眼前的她也微微笑着，但一种说不出的感觉让鬼助胸中隐隐作痛。如果摸摸阿静的头，她会开心起来吗？鬼助正这样想着，斩指突然弹动起来，而他

也立即感到一股强大的妖气。

“阿静。”

听鬼助的声音突然紧张起来，阿静也绷紧了神经。

鬼助低低地说：“朝大路方向跑，不要回头看，立刻。”

“好的。”阿静没有多问，立即跑了出去，真是个听话的女孩。她跑了几步，又回过头喊道：“鬼助先生，你一定要打赢呀！”

明明叫你别回头的……鬼助心想，不过这都是细枝末节。他转头过，瞪着森林方向。树木之间倏地出现一个人影，是一名女子，而且鬼助认识——正是在温泉沐浴时偶遇的那个百姬。

“是你啊……”面对也算是半个熟人的百姬，鬼助并未放松警惕，他敏锐地觉察到，百姬的神态与第一次见面时迥然不同。眼前的百姬，怎么说呢……不仅表情桀骜不驯，周身也散发出强烈的妖气。

“你就是密探吗？”女子柔和的声线吐出男人般的恫吓声。

“如果我是密探，又当如何？”鬼助暗暗扣紧怀中的手里剑，他当然不知道百姬在森林大宅中的来龙去脉，虽说他现在已不受幕府支配，但曾经的确拥有过密探的身分。

“当然是斩杀你！”阵九朗太刀出鞘，红莲疾风直扑鬼助面门！

（三）

很久以前，当阵九朗还是阵九朗时，即与百姬相遇之前，他一个人四处旅行，追寻着传说中的妖刀。然而一贫如洗的他即便遇上好刀，也没有购买的财力，于是暗中干着鸡鸣狗盗的营生。第一次找到理想中的刀，是在一个寺庙。寺庙中供奉着一把据说是神代时期由天神派遣的童子带到凡间的刀，阵九朗对此传说嗤之以鼻。世人总是向自己无法理解的东西屈膝臣服，多半是无能的僧人惧怕妖刀作祟才将其供奉，却偏要编出个神代时期的美丽故事。

阵九朗正待闯进寺院的本堂，几名身体壮硕的僧人手持禅杖拦住他：“你是何人？”

“我来取走你们的供奉对象。”阵九朗说着握住刀鞘，准备与僧人恶战一场。然而僧人们却一言不发地闪开一条道，这倒让阵九朗吃了一惊：“放我进去？”

僧人以憎恶的口吻说道：“沉溺于杀生的修罗，接受我佛的惩戒吧。”

阵九朗以为对方要动手，却出其顺利地进到本堂内。先饶这帮秃驴一条小命，他暗想。

那把刀被安放在朴素的本堂正中，标准的二尺八寸，与他之前调查得知的长度完全一致。最令他欢欣不已的，是靠近它时感觉到的愈发强烈的不祥之气，没错，这就是他梦寐以求的妖刀村正！

“这种小破庙里的村正，想来也没有多了不起吧。”阵九朗说着向刀身伸出手，村正突然喷出火焰！

滋滋作响的头发、噼里啪啦的衣服都发出焦臭味，村正喷出的火焰包围他的全身，像来自地狱的一头红莲凶兽要将人吞噬。阵九朗并不惊慌，他眯起眼睛说道：“这种程度完全不冷不热啊。”他右手握拳，左手捏住刀鞘。

村正的火焰更加炽烈，手掌上的脂肪被燃烧得发出吱吱声，阵九朗大笑道：“有点意思了。”他拔剑，全身沐浴在火焰里，看起来就像一根人肉火炬，那狂野的烈火也不知是来自村正，还是来自他本身。阵九朗大喊道：“我阵九朗要的刀，要上天可斩神佛，入地可斩厉鬼，这种程度的火焰，和地狱相比还远远不够！”他说话的同时，烧焦的口中喷吐出黑烟，一步踏前，刀斩石柱。斩断一根后又突向左右两方，再斩断第二根和第三根，失去支撑的寺庙开始崩塌。



“真是个不牢靠的建筑啊。”阵九朗长啸着走出寺外，之前的几名僧人正在外面等候。

“你这狂徒，速速被烧成灰烬吧！”

原来如此，这就是他们放我进去的原因。全身缠着火焰的阵九朗数了数僧人的人数：“五个人，正好，你们就给我化为炼刀的石炭吧！”

他挥动村正，妖刀斩切僧人的锡杖和手臂如同砍豆腐一样毫无阻力，被砍断手臂的僧人其伤口立即喷出火焰，在一阵发狂的舞动后，僧人倒地化作灰烬。在斩杀了五个人后，妖刀的火焰自行缩回刀身，不再灼烧阵九朗。

“终于老实了吗？”阵九朗轻笑一声，没想到村正好像听懂了他的调笑，刀柄上又喷出火苗。阵九朗苦笑道：“真是把泼辣的刀啊。”

这就是阵九朗与红莲村正的相遇故事。

（四）

鬼助蔑视刀，蔑视剑客。飞行道具可以拉开双方距离，只要不让对方靠近，刀就没有任何意义——鬼助一直是这样想的，因为他从未遇到过真正的一流剑客。

“咚”地一声，对方只踏出一步就已逼近鬼助，刀刃在鞘中加速，出鞘瞬间喷出红莲业火，以令人难以置信的速度暴涨！早就做好手里剑投掷动作的鬼助自信出手不慢，但此时的他完全来不及动作，就下意识地感到自己有被斩杀的危险。全身的筋肉紧急制动，那动作就好像他自己把自己给“扔”了出去，这才避开这雷霆万钧的一刀。

这也许是最好的应对方法，但阵九朗早就看破了鬼助的动作，鬼助尚未站稳，红莲村正就已经照他的后背劈下。鬼助的反应已经慢了，但是另外一“人”反应得更快——也许并不能称之为人，在鬼助闪避的瞬间，背上的斩指便挣扎着自行出鞘，挡住红莲的后招。

被诅咒的两把妖刀剑拔弩张地拼在一处，死命地想压倒对方，刀刃之间摩擦出的声音震人耳鼓，让闻者产生百蚁噬腑的不快，阵九朗和鬼助感到自己的骨髓深处都受到激荡。

斩指弹开红莲的瞬间，鬼助翻身拉开距离，握住斩指的刀柄。对面的女子嘲笑道：“就只有这种程度吗？你有一把好刀，但身手未免与刀太不相配了。”

在战场上厮杀的同时特意开口说话，在鬼助的常识下是一种极度愚蠢的行为。说话会让自己出现破绽，但鬼助却惊觉自己竟然无法趁机扳回劣势，这女人对自己的一举一动都了如指掌，换句话说，她之所以开口说话，是实力完全压倒自己的游刃有余。

开什么玩笑！鬼助紧缩眉头，大汗淋漓的手上传来斩指那宛如女性柔美的温暖触感，这份温暖足以让鬼助冷静下来，但是也在另一方面增加了他的疑虑——难道斩指早就料到有此一战，才诱导我来森林的吗？

阵九朗说道：“原以为双方都是村正能好好地打一架，太令我失望了。”

“双方都是……村正？”

“化为红莲村正下的灰烬吧！”百姬的身体再次踏前，这次鬼助出手也不慢。

百姬的动作可谓全神全灵，专注不二，浑身动作没有一点凌乱，从紧踩地面的脚到握住刀柄的手指，所有的力量都集中在刀刃之上。然而

鬼助意识到一件特别的事情，那就是这女人的手臂和腿脚非常纤细，与她恐怖精湛的剑术极不搭调。相比自己的斩指，红莲村正也是与女人身材较为搭配的细身太刀。

鬼助将自己的全身重量押在斩指上，不作任何闪避动作地正面力劈，刀刃相交的刹那，坚硬的钢铁互相弯曲、交缠。两把妖刀互相较着劲，都企图卸开对方的力量，突入对方使用者的防御圈。伴随一声清响，精妙的均衡被打破，鬼助的刀突破百姬的防守，刀刃架在对方的脖颈和和服下微微露出的胸脯上。

鬼助犹豫起来。百姬的肌肤与虎太郎无邪的笑容重合在一起，也仿佛透着阿静那略显悲伤的微笑，这些想法，令他持剑的手沉重下来。回过神时，本该贯穿百姬身体的斩指停住了突刺，相应地，自己的脖子上感觉到炽热的钢片，"哧"地一声撕裂皮肉，自己已然受伤。长年养成的敏捷身手再次救了他，在感觉到疼痛的一瞬间，全身的肌肉早已行动。鬼助在地上骨碌碌地翻了几转，让自己免于致命伤。

鬼助咬住嘴唇。他已经见过无数次在战场上怜悯敌人的下场，不忍心送敌人上路，死的就是自己！一只手掩住伤口，另一只手举起斩指。对面的百姬也一时拉开两人的距离，调整着呼吸，她的胸前也流出浅浅的血迹，看来斩指还是在她身上挂了彩。

鬼助以近于绝望的心情看着百姬恢复状态，自己的手使不上力，如果对方再次发动进攻，自己绝无招架之功，而想使用手里剑或烟弹，距离也太近了些。

等待即将降临的死亡瞬间，鬼助一直盯着百姬。如果说他还有一丝的胜算，那就是看准百姬攻来的一瞬间。他注视着百姬，观察其全身肌肉一丝一毫的动态，不让自己错过对方的一点变化。而对于百姬来说，最简单的办法就是等。鬼助的伤势很重，在大量流血的同时还要强打精神集中注意力，身体很快就支持不住。鬼助也明白这一点，但他坚信百姬一定会攻过来。

心脏每跳动一下，颈部的血就淌得更厉害。血越流越多，他的意识也逐渐模糊，但是他还是看到了。生死存亡关头，极限的集中力捕捉到百姬的斩击动作，对方重心的移动、刀刃的轨道，一瞬间看起来好像是慢动作。掩住伤口的手抵在斩指的刀背上，血液喷涌的同时，鬼助也以双手的力量挡住百姬的致命攻击。别开对方的刀刃，鬼助与百姬身形交错，但他已没有余力反击了，趁百姬收住冲势的间隙，鬼助开始逃。

（五）

跳进茂密的树林，鬼助将自己掩藏在枝头，火速处理伤口，除去血液的气味。耳朵警惕地捕捉风中的动向，终于确认对方并未追来。

明白自己脱离危险后的松懈感，让鬼助瘫软下来。与此同时，心底产生了对自己的厌恶。咬着牙、流着泪，他简直无法相信自己会对敌人心软，自己的双手竟然会背叛自己？

这双久经锻炼的手，理应不会错过任何机会，毫不留情地置对方于死地，精准得如同机械，但是刚才，我的手竟然在拒绝杀人。不，拒绝杀人的不是手，而是我的心。没有什么比自己背叛自己更讽刺的了，战斗中悲天悯人的自己无疑很傻很天真。第一次在温泉中相见时的谈话，已经将某种温暖的感觉铭刻在自己内心的一角。

如果再次相遇，我能杀了她吗？应该做不到吧，那么下次死的必定是我。

冷酷而确凿的自我心理分析，让鬼助腹腔里难过得想吐。

（六）

"为什么？"看着阵九朗处理伤口，百姬开口问道，随即又陷入沉默。

"对不起你啊。"

"……"

"在你这少女的身体上留了伤疤。"

"……我在意的不是这件事。"

"那你想说什么？"

"没想到那位鬼助先生竟然是幕府的密探……"

"你不愿相信？"

百姬的灵魂不说话，相当于默认了。

"之前我就说过，那小子身上有杀气。"

"我不认为是这样。"

"那随便你怎么想吧，大小姐。"

阵九朗说完，不禁回忆起方才的一战。那个叫鬼助的男子无疑是忍者的身手，但要说他是幕府密探，却有些叫人生疑。若真是密探，应该不会在遭遇危险后还单独行动。阵九朗原本就没打算要杀鬼助，他的最终目标是大宅里的女妖怪，在真正撕破脸之前，鬼助是一枚不错的棋子。为了不让女妖怪看出破绽，阵九朗原本就打算故意失手受伤，因此有意向鬼助卖出破绽，他的刀明明可以刺入百姬的胸膛，却在下手的一瞬间停止了动作。

鬼助的刀是村正，而且是有着跟红莲匹敌的力量的名刀——确切来说是邪刀，这种等级的村正，不可能不渴求鲜血。只有内心足够强大的使用者，才能反抗村正的杀戮诱惑，哪怕是阵九朗这种天才剑豪，也很难在红莲杀死敌人的前一瞬间停住动作。如此说来，鬼助应该拥有强大的内心，亦或者——是被妖刀爱上的人？

鞘中的红莲又不安地躁动着，阵九朗轻轻抚摸刀鞘说道："别着急，很快就喂你好吃的。"

第五章

（一）

咯吱咯吱、咯吱咯吱……奇异而毛骨悚然的声音回响，腹部鼓胀的鬼怪正专心啃着人骨。

这是一根粗大的腿骨，上面附着的血肉早就被舔食干净，只剩下森森的白色部分，饿鬼依旧贪婪地啃咬，浑然不知即将降临的灾祸。一个人影自它头上落下，饿鬼的头就这样飞了起来。利刃在砍断其颈骨时没有发出一点声音，无疑是削铁如泥的宝刀。这是一名高个子的男子，他小心地擦干净刀刃上的血，纳刀入鞘。这男子的脸颇为周正，就是眼神过于严厉。

无视饿鬼化为灰土的尸体，男子俯身检查着那条被啃噬的腿骨，然后又拨开地上的落叶，搜寻其他蛛丝马迹。地上留着被害人生前使用的刀、手里剑以及尸体上残存的衣物布料，男子稍稍闭眼默哀，为死者祈求冥福。

死去的忍者都是他——柳生雪之丞的部下，雪之丞是幕府密探的总帅，里柳生流派的最强剑士。雪之丞看着部下的断刀，沉吟不语。即便对铁柱力砍百次，也不会断折成如此模样，那刀简直像是被某种钢铁的利齿撕咬过一般地惨不忍睹。对此，雪之丞心中有数。

（二）

新月的夜晚。沉重的铅云遮蔽天空，看不到一粒星光。天地在黑暗中连为一体，雨声浸润着万物。

阵九朗行走在森林里，逐一调查着结界的每个部分，寻找可以突破的道路。阵九朗的红莲村正对作为结界依存体的黑鳞毫无作用，直接砍结界也劳而无功。当然这也在阵九朗的意料之中，确认束手无策后，他正要返回女妖怪的大宅，突然注意到雨幕中的不远处站着一名剑士。雨水击打地面升腾起热气般的轻烟，看不真切对方的姿态，不过不用眼睛看，阵九朗全身的肌肤都已经感觉到敌方的剑气。剑士未拔刀，阵九朗也纹丝不动——因为没有那个必要。两人互相感觉着对方的实力，心中的剑已经拔出！

剑士出刀，刀刃斩破无数雨点，刀如闪电，刀身竟比刀声更快。阵九朗避不开这一刀，他也没有想去闪避。红莲村正出鞘，挡住对方的刀。然而敌人这一刀的力度超出阵九朗的预料，他的迎击还是太轻敌了。红莲村正的刀背撞断身体的肋骨，阵九朗猝不及防地吐出一口血，对方的第二刀又至。

这次，阵九朗以绝对的自信等待着男子的一击。无论对方是怎样的名刀，都不妨碍妖刀红莲村正将其烧焦、扯碎，没料到剑士的刀锋突然改变轨迹，一刀斩裂阵九朗的胸膛！

血沫横飞——这是阵九朗的错觉，方才的交手过程实际并未发生，一切都是对峙的两人心中生出的幻觉。剑士手腕一动，对敌人的实力预估已完毕，他确认可以出手。始料未及的是，阵九朗竟飞速转身逃跑了！

"阵九朗这样的人也会像打架打不过别人的孩子一样逃跑吗？"百姬的鬼火笑嘻嘻地说，没等阵九朗回答，她又继续补刀："作为神挡杀神、佛挡杀佛的胧流大剑豪，实在是太丢份了呀。"

"我并非胜不了他。"

"请问你这是嘴硬吗？"

"首先需要付出一条手臂。也许还会失去一条腿、五六根肋骨，要打赢他的话大致有这些代价。"

百姬沉吟不语。她知道阵九朗说的是真话，虽说抢占了自己的身体，扭曲了自己的人生，但阵九朗并不愿百姬死去或伤残。

"不过那家伙……"阵九朗低语着陷入沉思。红莲村正一旦出鞘，强大的妖气能直接震慑人心，让敌人觉察出危险，但方才的那个男人，在自己尚未拔刀时就好像做好了应对红莲村正的准备，好像他早就知道这把刀的来历。

百姬开口道："刚才那人……是幕府密探的同伙吗？"

经她一提醒，阵九朗记起来了："原来如此，你说得对，那人是如假包换的密探头领。"

柳生雪之丞，阵九朗心中默念着男人的名字。

（三）

柳生新阴流从战国时期的众多剑术流派里脱颖而出，成为德川将军家的御用剑术指导。个中缘由，是该剑术的主旨并非在战场上获胜，而是根绝战争，创造太平之世。其目的不在于斩杀对手，而是为使用者自身开辟活路，这种精神修养体系无疑更适应非战乱的治世。

然而，太平治世虽然不再有地方军阀间的大规模战争，但"争斗"本身并未消亡。暗杀、胁迫，夜幕下林林总总的暴力冲突依旧不断上演。所谓适合太平治世的剑术，正是要适应这种小规模冲突。里柳生是这类剑术中的集大成者，而柳生家的三子柳生雪之丞便是该流派的头领。这位年轻的头领此时踏入此地，其目的自然不是为了追赶区区一个逃忍。

雨中，雪之丞疾驰，前方是一座大宅。门扉打开，一位管家模样的男子说道："武士大人，如此雨天赶路真是辛苦呀。"雪之丞不答话，代他回答的是他的刀。被斩杀的管家立即显出妖怪的真身，以半人半兽的模样成为一具尸体。大宅内一阵骚动，这次是大量持枪的足轻兵列队涌出，枪身上盘绕着毒涎四溢的蛇。雪之丞毫无惧色地踏入人群。

刀是脆弱的。拼刀会产生裂口，沾血会因变滑而不利于砍杀，但雪之丞挥刀时只有风声。他的刀从不与对方的兵刃相交，因此绝不裂口，斩杀掉对方后会趁着血液喷涌前抽刀撤身，因此总是雪亮如新。足轻兵一个接一个地化作刀下尘埃，完全不是雪之丞的敌手。

"大驾光临，妾身有失远迎。"不远处的廊下，黑色和服的女子娴静地低头施礼。

"终于现身了吗？"雪之丞提高警惕，他的心眼不会为色相迷惑，眼前的这女子在他看来，只不过是一团缠绕着影子的巨大力量的集合物。女子的头发陡然伸长，化作影子，箭矢一般地射来。雪之丞不慌不忙地一拨，被斩断的头发掉落在地，化为一条毒蛇痛苦地挣扎几下，蒸发似的消失了。

"这样的小动作，也想杀死我雪之丞吗？"

"怎么会呢？"女子抬头微笑，媚眼如丝，"雪之丞大人的身体，就此归我蛟姬了。"

头发再次随风飘洒，蛇群潮水般的涌向雪之丞。他一边斩杀毒蛇，一边向前跳去，瞬间逼近了蛟姬，拔刀便砍向那低下的项首全力砍去，只听得一声清音。

（四）

这一夜，鬼助被角笛声从睡梦中吵醒。他摸着脖子上的绷带，确认伤口的状况后走向屋外。

广场上聚集着村中的男人们，牛五郎看见鬼助到来，向他点头道："蛇群又来了，不过这次还有一名武士。"

"武士？"鬼助立即想起百姬，但即可又否定了自己的猜测。没错，上次交手时百姬无论动作还是神态都是活脱脱的男性，但外表上毕竟是女人，无论如何都不会被村民看成武士。

蛇虽有剧毒，毕竟是畜生，村民们勉强可以应付，但如果让他们去对抗剑客，可以预想其惨烈的下场。"我明白了，那家伙由我来对付。"他拔出斩指，尽管前不久败给了同为村正使用者的百姬，但对付其他剑客，他自信不落下风。

（五）

街道比往日更静，男子发出的剑气，惊吓得虫子都不敢啼鸣。这剑气过于清冽，因此鬼助可清晰地看到其中混杂的妖气。几道黑色妖气缠绕着男子，像傀儡师手中的提线。

鬼助想起了百姬。百姬身上也有妖气，只不过红莲村正的妖气过于强烈，致使鬼助不敢确定百姬是不是也被妖气操控着。不，现在不是想这些事情的时候，也没有想的余力。眼前的柳生雪之丞，是他曾经的上司。

从雪之丞身上感受到的实力甚至超越百姬，面对这样的敌人，一切小聪明都是不奏效的。惟一值得庆幸的是对方的刀上并未散发出不祥妖气，那的确是把名刀，但肯定不是村正。既然如此，那就有获胜的希望。鬼助拔刀。

柳生雪之丞是幕府密探的头领，其主要任务是秘密铲除德川幕府的敌对力量。鬼助并不知道，这"敌对力量"中也包含了妖刀村正。

鬼助欺身向前，主动刺出第一刀。这一刀在中途由刺变斩，砍向雪之丞的身体中部，极难回避。以雪之丞的身手，回避掉这一刀并不难吧？也许对方还会举刀相迎，或者先手打落我的刀。鬼助一瞬间已经想好了好几套雪之丞可能的应对手段，并且也想好了自己的回应招式。就在鬼助向前移动的瞬间，雪之丞已正面举刀。

柳生新阴流剑光闪耀，几乎要从鬼助的手中卷落斩指。雪之丞不与鬼助的力量正面相抗，而是顺着对方的体势轻轻一带，令鬼助失去重心。这瞬发的神技令斩指没有任何发挥空间，鬼助被带得向前方跌倒，趴在地面尚未站起，他就感到项上逼人的寒气。鬼助挣扎着，感到死亡从未离自己这么近、这么逃无可逃。



一声钝响，划空飞来一颗石子，雪之丞不愿挥刀斩这颗石头，向后垫了一步，与鬼助拉开距离。这刹那的生机，已足够鬼助在地上翻滚几圈，远离阎罗的召唤。

"鬼助！"是虎三的声音。雪之丞转头面向虎三，一剑挥出，尚在远处的虎三只感到杀气扑面，下意识地捂住胸口。"虎三！"鬼助忘我地大叫，幸好虎三勉勉强强地避开致命一击，向鬼助挥手示意。鬼助放下心来，不过这不是担心友人的时候，下一道杀机又转向奔他而去。

雪之丞快如闪电又悄无声息地直刺面门，鬼助侥幸躲开，刀只切中了脖子上的绷带，白色的布条在夜幕里飘扬飞散。鬼助站好剑姿，心中不明白雪之丞的这一剑为何会刺偏。刚才自己的注意力完全在虎三身上，完全没理由能躲开雪之丞这种的高手致命一剑，但自己又确实躲开了，为什么？

紧张冰冷的手中温柔的感触，令鬼助眼睛一亮——原来是这样啊……斩指再一次救了自己。雪之丞惧怕村正，惧怕村正摧毁自己的刀，所以刺突的动作不够果断，所以自己才能避开。雪之丞完美化解了鬼助的第一击，但那毕竟是专注于鬼助的行动，顺水推舟的借力打力，想正面打破鬼助的防御并非易事。既然如此，我该如何利用这一点战斗？

鬼助开始盘算逃生之法，雪之丞似乎看透了他的心思，摆出大上段的剑构，鬼助颜色更变。该剑构代表着"兜割"，一种正面劈斩、毫不留情的剑招，一击之威足以将对手的刀、对手的盔甲、对手的身体尽数斩断，无论是村正还是钝刀都不能幸免。当然，如果被闪避开，雪之丞自身也会出现巨大破绽，但以两人的身手差距，雪之丞全无担心的必要。

雪之丞前进，鬼助与刀的距离，即是与死亡的距离。握着斩指的手颤抖着，压倒性的实力差距紧紧揪住他的心脏。

该怎么办？我该怎么办？鬼助向斩指发问。村正并没有像往常那样回应以女性手掌般的温柔，握着的刀柄，也好像想要撒开手一般，传递出无力的感触。连斩指也弃我而去吗……

斩指从鬼助手中跳出，就在雪之丞跨进一刀一脚的距离时，斩指突然自行掉落在地。鬼助突然明白了斩指的意思——鬼助不是剑士，以剑招绝无战胜雪之丞的可能，所以——鬼助使尽全力，一脚踢向地面的刀柄！

斩指瞬间侵入雪之丞的领域，雪之丞挥刀斩下。迅疾如风的剑速足以劈开攻来的剑和敌人的铁盔——不过，这仅限于胸口以上的范围，这也是斩指为何要示意鬼助踢自己的原因。无论多高明的剑客，在向自己的脚下挥剑时，动作都会被迫慢下来，这一慢便欠了力道，等雪之丞觉察出异样时，斩指已经咬住了自己的刀。钢铁撕咬发出的刺耳噪音正是鬼助的反击信号，鬼助脚下发力，空手跳向雪之丞。

雪之丞是剑士，当代数一数二的剑士，但毕竟是剑士。剑在人在、剑亡人亡的剑士在放开手中的刀柄时总会有所迟疑，这一瞬的迟疑已足以致命。鬼助以手肘牵制，以贯手重击对方咽喉，这一击没有失手的理由！

但对手是雪之丞——被妖气操纵的雪之丞。眼看鬼助即将得手，雪之丞的胸口突然飞出一团黑色妖气，化作蛇的形状咬向鬼助。将注意力凝聚到极限的鬼助张开手掌，捏住蛇脖子向外用力拉扯，再一把握碎，雪之丞就像断了线的人偶，扑通倒在地上，失去神智。

"鬼助，你没事吧！"被剑气击伤的虎三终于重整站姿，关切地奔向鬼助。

"没事，没挂彩。"鬼助捡起地上的斩指，用白色怀纸擦干净，纳入鞘中。又被这家伙救了一命，鬼助怜爱地抚摸着妖刀心想。

（六）

"没想到竟被你小子救了。"雪之丞咳嗽着。

"别多话了，躺下吧。"鬼助不耐烦地说。

蛇群骚乱结束后，鬼助向虎三、牛五郎说明了状况，在村人的帮助下把雪之丞抬到一间空屋，以防雪之丞苏醒后大闹一番。

在照料雪之丞之时，鬼助发现身上深深的伤口，这不是鬼助留下的伤口。照推测，那就应该是与蛟姬战斗时负的伤吧。虽说被妖气操纵，但身负如此重伤还能挥出如此凌厉的剑招，令鬼助重新觉得背上发寒。

"难为你追到这穷乡僻壤来，先好好疗伤吧。"

"我可不会领你这叛徒的恩情。"雪之丞尚且余毒未消，连连咳嗽完以后，这才继续道："莫非你以为我会为区区一个逃忍亲自追到这里？"

"那么你为什么会出现在这里，迷路了？还是被结界诱导了？"

"错，我是为了杀掉那个东西才来的。"

鬼助侧首沉吟。密探的工作是维护幕府的安定，但他并不觉得会特意派遣里柳生的最高首脑来这偏僻之地斩杀作祟的妖怪。

"这一年里，守护大和的结界被解开了七个。"

"守护大和的……结界？"

"告诉你也无妨。"雪之丞叹了口气，"我问你，维护日本的安宁需要什么？"

"监视地方上的大名动向，让他们不得起兵叛乱。民众只要有吃有住，不就太平了么？"

"这些都是必须的，但不是全部。所有人都忘记了一件重要的事。"

"什么事？"

"海外。"

鬼助闻言失语。

"你应该不了解，如今的海外也像战国乱世一样，强国蹂躏弱国，通过占领、瓜分、赔款继续扩张。如果日本也被卷入战祸，德川家的安宁会一去不返。"

"这我还真不清楚。"鬼助发自内心地佩服起雪之丞来。在他掌握的知识中，只知道海的另一头有外国，但对他来说那与童话故事中的国家一样欠缺实感，他从来不觉得日本会跟这些国家发生联系。

雪之丞继续说道："保护日本免受海外强国的侵略，便是结界的功劳。"

"现在结界……被打破了？"鬼助试探性地发问。

"打破结界的全都是被蛇妖操纵的妖怪，为了追击它们的主人我才来到这里。"

"这片土地的主人，不是十年吃一个人的小家子气的祟神吗？"

"这可不在我掌握的情报里。那家伙需要的是你我这样的武艺者。"

"武艺者？这倒没错，之前我也与好几个被吃成空壳的妖怪武士战斗过。"

"那东西需要的是能帮它打破结界的钢之力，妖刀也好、魔剑也罢，都能为它提供这种力量。"

"所以我才被困在这森林中吗……"

"打倒那个家伙，保护日本。我能托付的只有你了……"雪之丞拉起鬼助的手握紧，"千万不要把妖刀交给蛟姬，绝对不可以。"

"……知道了，你躺下吧。"听鬼助这么说，雪之丞这才松了手。

鬼助陷入思考。

第六章

（一）

嘱咐完村民照看雪之丞，鬼助回到自己的小屋。

守护大和。一向执行上不得台面的忍者任务，突然被拔到如此崇高，鬼助可谓毫无头绪。加入外国的战国时代再临……鬼助的成长经历，使得他对和平的追求心极为淡薄。倒不如说，他反而希望自己出生在战国，这样有更多的机会展现自己。当然，也并不代表他会放任蛟姬为所欲为。不管今后他是要在这村庄中生活，还是要离开村子继续旅行，都不得不打倒她，既然如此，那就战斗好了，打倒她好了，杀掉她好了。

可是……一种说不清道不明的心绪令他总觉得在顾虑着什么。门上"嘣"一声响动，替他打断了恼人的思绪，开门审视，门板上插了只箭头。鬼助将其拔下，箭矢在手中弯曲起来，赶紧将其扔向地面。箭矢化作一条蛇钻进大地，爬行几步远，又回头看了鬼助一眼。

这是我邀请我吗？鬼助苦恼了一会，担起斩指，跟在蛇的身后。

（二）

随蛇到湖边乘上渡船，无需划桨，船就自动驶向湖心。不一会，水上便出现一座巨型楼阁。顶层站着一个黑衣裹身的贵妇，周身散发出强大的妖气。

"你就是蛟姬吗？"

"终于和你相见了。"女人的声音里透着魅惑的情欲，不过鬼助意识到她并非在和自己说话。那蘸着蜜糖一般的粘稠视线，全部倾注在鬼助背部的斩指上。

"你生错了时代。"蛟姬的语气像慈母教导孩子般，"再强的妖刀魔剑，在太平世间只不过是仓库里的锈铁，毫无作用。既然如此，我就再次让战乱重回这片大地，令你每天都沉醉在血与钢铁的饕餮盛宴中！"

"如何？"鬼助无声地询问斩指，妖刀轻轻地反握他的手。

"那我们就上吧。"鬼助足蹬甲板，跳上楼阁。

（三）

渺小的人类围着自己脚畔打转。

他们是没有大智慧的虫豸，屈从于神灵，为神灵做着奉献与牺牲。

曾几何时，人类变得强大了。他们开始挖掘土地，融化石头，从中提取并锻造出铁棒。他们用这些铁棒杀伤同类，为了提高杀伤的效率，人类又学会了对铁棒进一步锻冶。人类以为自己支配了铁器，实际上却是受铁器支配，成为铁的奴隶。他们用铁开山、填河，甚至杀神。

那么，神灵会被人类杀死吗？

不。

无论如何，神灵都能活下去，哪怕是需要对铁下跪。

（四）

登上楼阁，鬼助与蛟姬正面相对。周围尽管妖气弥漫，但并不像鬼助想象中的那么恐怖。之前跟阵九朗和雪之丞交手时，鬼助有一种手脚灌铅的沉重感，但现下却觉得颇为轻松。

没问题。自己不是已经斩杀了很多怪物了吗？这世上最可怕的还是人。鬼助拔出村正，妖刀在暗夜下绽放出火焰之花："你为什么要吃人？"

"就像你们人会吃动物一样。"黑衣女子低头轻语道。

鬼助继续问："如果神灵真的那么了不起，为什么你要化作人类的外貌？"

女子身体轻轻地抖动，喉咙中发出"哧哧"的笑声："你想说妾身我畏惧人类？"

"我可没这么说，不过你自己不是已经承认了吗？"

周围卷起妖气漩涡，但旋即又在鬼助眼前消失殆尽。妖气被村正吞食了吗？鬼助手中的刀摇曳着妖光鬼火，配合着刀的颤动，鬼助跳起，一刀向蛟姬面门刺去。蛟姬扬手，不慌不忙地直接捏住斩指，那白皙的手指看上去娇嫩如花蕊，竟没被斩指伤及分毫。

"人类既浅薄又肮脏，挥动着铁器，甚至胆敢伤害神明。"蛟姬慢慢地陈述着，那语气像在教导自己的孩子，"为抵挡人类的暴虐，妾身饮剑吞甲，吃下九千九百九十九件钢器，哪怕妖刀村正也休想伤及吾身！"

鬼助还是太天真了。对蛟姬的人类形态掉以轻心的他没有仔细想过，既然自己的刀都无法破坏结界的鳞片，又怎会对蛟姬的本体奏效？

他全力抽刀，但蛟姬看似轻轻巧巧的一捏竟牢如铁铸。鬼助回忆起跟雪之丞的一战，告诫自己不要执着于刀，当前最好的选择，或许是应该放弃斩指，一时撤退，想好对策后再来复仇也不迟。不对，确切地说，如果现在他想活着回去，放弃斩指是惟一的手段。

然而他没这么做。

蛟姬的头发开始鼓胀，化作无数毒蛇在地面

扭动，蜿蜒到鬼助脚下并向上爬行，鬼助感觉到周身锐利的疼痛以及随后产生的钝重麻痹感。

“这样就凑齐一万了……”蛟姬已经发出胜利的宣言。

到此为止了吗？鬼助意识开始模糊，在昏倒的前一刹那，耳边响起“咚咚”声——那是手鞠碰撞地面的声音。在鬼助尚未来得及细想手鞠声时，意识便抢先沉入无边的黑暗。

（五）

鬼助梦到自己徘徊在黑暗中，令人呼吸困难而又产生怀念的黑暗。血腥味中夹杂着香气，胸口疼痛却又安宁。在这没有出口的黑暗中，我想做什么？这似乎并不重要，鬼助只是继续地迈动步子。远处响起手鞠声，宛如心跳。鬼助向着声音走去，然后梦醒了。

睁眼看到阿静，鬼助一点都不惊讶。阿静看着鬼助，憔悴的脸上一下子露出笑容，随后她又深呼吸地收起笑靥，摆出生气的表情：“鬼助先生，你怎么可以一个人胡来呢？差点就丢了性命。”

看着阿静的脸，鬼助不知该如何回答。

“我……后来怎样了？”鬼助嗓音沙哑地问。身体沉重，能活下来已经是万幸。等等，话说回来自己为什么能得救？光是思考眼前的状况，鬼助的头就已经大了。

“……你还是继续睡觉吧。”

“别，赶快告诉我。”

阿静以像是在面对一个闹别扭的孩子的语气，缓缓说道：“鬼助先生被冲到了岸边，全身都是蛇伤。”说到这里，阿静许是又想起当时的情景，眼眶立即就红了：“我差点以为你已经死了。”声音带着哭腔，鬼助无话可说，只得回以长长的沉默。

蛟姬将要杀死自己的那一瞬间究竟发生了什么？他想不起来，突然灵光一闪：“手鞠，我听到了手鞠的声音。”

“哎？”阿静满脸困惑。

“我以为自己会死，在昏过去的一刹那的确听到了。”

阿静定定地看着鬼助。

鬼助感觉气氛有点沉重，立即游移开目光：“不好意思，反正已经得救了，这是事实。来龙去脉以后有空再调查吧。”

“真不错啊……我以前从未想过，竟然有人会为了我的死而哭泣。”鬼助似乎发了烧，喃喃低语道。也不知说这话时，他是不是意识清醒。

“人死是件很悲伤的事情。”阿静轻轻抚摸着鬼助的额头，鬼助感到微微的麻痒，但是又很舒服。

“鬼助先生是个历经悲伤的人吧。”

“悲伤？嗯，也许吧。”

其实，以前的鬼助并不认为那些生离死别之事是悲伤的，也没有比较过何为悲伤，何为快乐，只不过在来到这个村子后，他懂得了什么叫和平。嗯，从这个意义上，自己以前的确是悲伤的。

“人每天都过得悲伤难过的话，会手足无措，不知道该怎么办才好。”阿静的话不仅是说给鬼助听，也是说给自己听。

“或许吧。”鬼助思考着，“生命真是沉重啊……”他注视着阿静的脸，从她真挚的表情中获得诉说的勇气，打开了话匣子：“我从记事的年龄起，就训练着与死亡打交道。只要有命令有需要，立即就能献出生命。”

看到阿静轻轻吸了口气而又强作镇定的表情，鬼助立即补充道：“实际上并没那么糟糕。人的一生从开始到结束就像射箭，被搭到弓上射出，准确地命中目标，然后就可以结束了。我清楚地知道自己的活法和死法，定点迈向目标，并没有什么压力。”

“嗯……”阿静担心地看着鬼助，但没有阻止他往下说。她只是安静地等待鬼助吐露出那埋藏已久、从未对他人诉说过的压抑情感，鬼助很是开心。

“成为逃忍只是偶然事件，最开始我觉得自己自由了，做任何事都不必再顾虑别人。”鬼助叹了口气，“可是之后的心情却越来越沉重。以前做任何事情，大家都会告诉我是对是错。可是现在，自己都不知道该如何支配以后的人生。”

阿静紧盯着鬼助，拼命地思考道：“可是鬼助先生……拯救了我们村子，为村子拼命战斗。”

“只是心血来潮罢了，除了战斗我什么都不会。”鬼助伸出手掌仔细端详。这五根手指，伸直了能剜、弯曲了可擒拿，只精通杀人的伎俩。现在，这五根手指被阿静轻轻握住、拿起，爱怜地磨蹭着她的脸颊，手指触到的那份柔软，令鬼助不禁颤抖起来，这真是做梦都想不到的情景。



阿静说道：“鬼助先生做得很棒。”

“是吗……”

“是的！”

“阿静，对不起……”

“嗯？”

“我太轻视自己的性命，让你担心了。”

“该道歉的是我……我不了解鬼助的过去就无端生气，真对不起。”

“别在意。我啊，一直以为自己是勇敢无畏地去讨伐蛟姬，但实际却不是这样。仔细想想，我只是不经思考地豁出性命而已。我该怎么做，才不是无谋、不是送死呢？”

阿静沉默着思考了一下，开口道：“我从来没有经历过死亡的威胁，也许说不好……可是难过的时候，我就会想象以后的开心事。”

“开心事？”

“嗯。眼前的悲伤过去，回家以后能安心做的事情。”

“也是。”鬼助心中默许，如果有活着回去的决心，自然会考虑将来的事情，而自己在挑战蛟姬时就完全没想过将来。

“原来是这样……这样做就可以了。”他说。这道理并不复杂，说起来人人都能做到，但如果不是阿静提醒，自己绝对想不到。

“所以鬼助先生也可以……咦？你怎么了？”阿静话说到一半，见鬼助突然支起身体伸出手，困惑地问道。

鬼助忍着伤口的疼，轻轻抚摸阿静的头发，“啊……”阿静脸一红，有些手足无措。

“谢谢你。”鬼助道谢完又是一阵咳嗽。

“你啊……赶紧躺下吧，话说得太多了。”阿静故意不去看鬼助。

开心的事情、开心的事情。胸口很痛，但鬼助无法停下对这个词的思考，他觉得自己现在正要抓住某件重要的东西。

“阿静的开心事……是什么样的呢？”

“我、我吗？”

“嗯，打倒蛟姬，村子的结界消失以后，打算做什么？”

“我……看着村里的孩子们一天天长大，就觉得非常开心了。”

“是吗？”

阿静突然目光低垂，轻轻说道：“如果……愿望可以实现的话，我想去看看大海。”

“大海？”

“嗯。以前有个旅行者来到我们村，说过大海的事情。鬼助先生见过海吗？”

“啊、啊……嗯……”

鬼助见过海，不过只是在执行任务时从海边路过，大海对他而言没有什么特殊的，只不过是横卧在陆地线外缘的水的集合体——他考虑要不要老实对阿

静说出这番话。他自己都不清楚这样算不算见过海。

"海和湖不太一样吧？"阿静满怀期待地问。

"啊，是不太一样。"鬼助只能这样回答。

"比湖宽广许多许多倍，深许多许多倍，就连富士山都能装在里面那么大？"

"差不多吧……"

"既然那么大，那波浪也会很凶很吵吧？"想象着从未见过的大海，阿静越说越开心。

"好，就这么定了。"鬼助说。

"什么就这么定了？"

"等战斗结束了，我们去看海。"

"是……要和我去吗？"

"是啊。"

"不、不行。鬼助先生又不想看……"

"我想不想看无所谓的吧。"

"可、可是……"

对鬼助而言，将来的开心事，就是能够看到阿静的笑容。打倒蛟姬，打破结界，带着阿静去看海，这件事才值得自己拼上性命。

鬼助再次沉沉睡去，阿静这才轻轻自言自语道："要是能看到海，就好了……"笑容很美很美，可惜此时的鬼助看不到。

第七章

（一）

鬼助的伤势恢复得很快。大量地饮水发汗之际，自己担心会不会废掉的手脚都逐渐消除麻痹感。从被子里站起来，鬼助立即开始锻炼。既然蛟姬的鳞片比村正更硬，那只能攻击其要害了。于是鬼助开始集中训练如何命中针孔大小的特定部位，借助虎三和牛五郎带来的移动靶子，不断地重复训练。

这样真能行得通吗？鬼助训练到一半，对计划的可行性产生疑惑。首先，自己不知道蛟姬的要害位置，话说回来，蛟姬的人形也只是暂时的，难保不会打到一半现出真身。其次，就算能准确命中要害，斩指真的能奏效吗？

面对心生疑惑的鬼助，阿静只是一言不发地守护着。自从那一天两个人长谈以来，鬼助就觉得阿静开始刻意跟自己保持一定距离，理由不明。

某一天的早晨，阿静一副下定决心的表情走向练习挥剑的鬼助，递过去一个漂亮的小包。

"这是什么？便当吗？"

"不是……请收下这个。"阿静打开小包，揭开红色盖纱，显出一块蓝色勾玉。这勾玉释放出清冽的寒气，只看一眼就觉得全身的汗毛孔都舒适地收缩起来。

"这是什么？"

"这个村子的秘宝，刀神的神珠。说是戴上它以后，就可以获得斩裂一切的力量。"

包袱上绣着"布津之珠"四个字。

"这可真是不得了的宝贝，为什么你会有？"

"原来它是供奉在村子里的，可我小时候有一次淘气……"

"原来如此原来如此。"鬼助笑了，没想到阿静也有这一面。

"借我可以吗？"笑完，鬼助正色道。

"好。"阿静的神色透着一种微妙。

鬼助把珠子缠在手臂上，拿起斩指，果真感到一股强大无比的力量寄宿在身体里。抛起一块石头，鬼助拔刀轻描淡写地一斩，石头就像豆腐一样在空中断成两截。随即，他又从怀里取出黑色鳞片，这是他在祭品船上捡的，质地跟村子结界的黑鳞完全相同。

抛起，拔刀。

黑鳞果然跟石头不一样，迎上斩指刀刃的一瞬间，刺耳的声音再度响起，但这次真的被削成两截！

"成功了！"鬼助喜不自禁，"这珠子应该有用！"

"嗯……"不知为何，阿静的神色透着一丝凄楚，神经大条如鬼助，此时也不得不注意到了，他疑惑地问："你怎么了？"

"对不起，我应该、应该……早点把它交给你的。"

"这是村子的秘宝啊？不轻易交给外人也不是什么错啊。"

"不对，我不是这么想的……我一直觉得，如果你有了它以后就会离开村子……"

鬼助终于理解了。如果能斩断黑鳞，自己就没必要去讨伐蛟姬，说不定直接一走了之。阿静这家伙，真会乱操心，鬼助微笑道："我不会这么做的，放心吧。"

如果自己现在打破结界，立刻就能带着阿静去看海了吧？

但这样并不开心。

鬼助转头看向村子，尽管还是大清晨，已经有几户人家的炊烟袅袅升起。其中之一是牛五郎家，虎太郎现在想必正趴在母亲的背上睡得真香吧。虎太郎说不定会死掉的未来，鬼助绝不允许它存在。

"要是变成飞鸟，能看得到更多炊烟吧。"

阿静不太明白鬼助的意思，疑惑地偏着头。

鬼助想起雪之丞的警告。战乱将再度降临日本，日本全土的概念太过抽象，几乎激不起鬼助的共鸣，但当下他只想守护眼前的炊烟。炊烟不仅存在于这个村子，也存在于日本其他地方。

"差不多是时候了，阿静，我这就出发，能帮我叫一下牛五郎吗？"

"啊，牛五郎村长吗？叫虎太郎不行吗？"

"虎太郎还是个娃娃吧……"

"说、说的也是，那我去叫。"阿静说完向村子里走去。

不一会，牛五郎就来与鬼助汇合了："哟，鬼助，怎么样，有胜算吗？"

鬼助抬起手臂说："没问题，只要有它帮忙。"

"那个东西……莫非是布津之珠？你在哪里找到的？"

"这个……"鬼助突然想到这是阿静幼年恶作剧偷偷收藏起来的，直说给牛五郎听大概不太好，而且阿静刚才明显表现出避开牛五郎的意思，可能也是出于该原因。

"岸边捡到的。"鬼助信口编了个缘由。

牛五郎点点头："这一定是神仙想让你去讨伐蛟姬的恩赐。"

（二）

"阵九朗你可真是除了喝酒就一无是处了。"百姬抱怨道。

"人魂哪来那么多话，这世上还有比酒更美味的东西吗？"百姬的劝诫挖苦对于阵九朗不过是耳旁风，他自顾在宽敞的房间里大醉酩酊。自从在与鬼助的一战中负伤以来，他就一直在这房间里好吃好喝好睡，日子过得比神仙更逍遥。偶尔他也会将身体还给百姬，自己以人魂鬼火的形态去侦察外面，雪之丞落败于蛟姬的一战也没逃过他的眼睛。

那女妖怪真是棘手啊。既然雪之丞都不能砍伤蛟姬，那么阵九朗的身手和红莲村正怕是也难以奏效，既然这样，现在还绝没到跟蛟姬翻脸的时候。

"来来，百姬小姐，再多喝几杯。"一旁的蛟姬向阵九朗劝酒，生着脚的小酒杯自行走到阵九朗的掌心，阵九朗不以为意地一饮而尽。好酒！这妖怪看来深知酒道三昧。

"来来，妾身再为您满上。"衣衫不整的蛟姬亲昵地靠过来给阵九朗添酒，阵九朗也不客气地抱住她的肩膀。



“不要脸！不知羞！我简直忍不下去了，阵九朗这样的粗鄙之辈根本不配与高贵人物打交道。”百姬的人魂怒道。

“自己看清楚，不要脸的不是我，而是这位大小姐吧？”阵九朗不屑地回应。当然，别人无法听到他与百姬人魂的交谈。

阵九朗调笑着百姬，伸手接过酒杯。他抓住蛟姬的手，一把将其拉近，摸向她丰满的胸部。

“你这混蛋、狂徒！”百姬的怒吼当然没进到阵九朗耳朵里，阵九朗看着蛟姬笑道：“人全身有一百零八条经络，只要让经过修行的在下摸过，任何七病八灾都会立即消失。”

他一边信口开河，一边在蛟姬身上游移着自己的手，划过她的胸、喉咙、小腹……

“您说的是，真话吗……”蛟姬羞怯带笑。

“当然是真的。快，把衣带解开吧。”

“真是个坏人。”蛟姬吃吃地笑着，将阵九朗带到内室，用拥抱的姿势给他蒙上眼睛。

“哦！这样在下就看不到你了，在哪儿呢，在哪儿呢？”阵九朗的手依然不安分地摸索着蛟姬的肌肤。

“阵九朗、阵九朗！现在不是做这种事的时候！”

百姬的人魂惊声尖叫。她并非是看不下去阵九朗的放荡行为，也不是因为看着自己的身体与蛟姬交缠而产生了背德感，之所以吃惊，是阵九朗的眼睛被蒙上后，蛟姬的脸突然像气球一样膨胀起来。鲜艳如樱桃的嘴瞬间裂到耳根，森森白牙的口中探出一条分叉的舌头。

“你这喜欢恶作剧的坏东西，妾身这就把你给吃掉……”声音听起来还是那样荡人心魄，蛟姬张开的大嘴朝着阵九朗覆盖过去。

（三）

鬼助这次依旧打算只身前往，遭到牛五郎的强烈反对。尽管只有鬼助能对蛟姬造成伤害，但蛟姬手下还有许多杂鱼需要处理，再说万一鬼助受了伤，也需要有人抬回村子救治。在对方表明了明知任务很危险但还是执意援护的意向后，鬼助便也没再反对。

当晚，有村人提议置办一场盛大的送行宴，遭到鬼助的拒绝，不过在出阵前还是有大量村民前来送行。抱着婴儿的妇人，拉着父母的手、昏昏欲睡的孩童，腰已经直不起来的老翁老妪，大家有的跟鬼助握手，有的亲切地拍着他肩膀，不太习惯这种场面的鬼助全程都是一脸的为难表情。

他在人群里寻找着阿静，却不见她的身影。一旁的牛五郎道：“怎么？有要告别的人吗？”

“没。”鬼助把脸扭向一边。

“嗯，不管怎样，活着回到这里，以后路还长呢。”

“晓得。”鬼助最后一次回头，只见在遥远的村子里一个熟悉的纤瘦人影用力朝自己挥手。

结束之后，就回到你身边——鬼助心想。

（四）

初始还担心找不对地方，小船行驶了一会后，湖心就显出那座曾经是战场的楼阁。

鬼助拔出斩指，手上传来熟悉的触感。楼阁顶上矗立着黑衣的女子，她盯着鬼助手中的妖刀说道：“改变主意，愿意归顺妾身了吗？”

斩指倏地喷出耀眼的火光，以表示自己的愤怒。

“真是个傻孩子。”女子轻叹一声，楼阁哗啦哗啦地摇动，屋瓦的缝隙间、柱子的阴影下现出无数魑魅魍魉。见虎三带领村民抵挡住这些杂兵，鬼助高高跳起，手臂上的蓝色勾玉闪闪发光。看到这块勾玉，蛟姬第一次扬起脸来：“忍者啊忍者，你为了什么而如此拼命呢？”

“映在天上大雁眼中的人间炊烟旁，幼小的孩童酣然入睡，保护他们的美梦就是我的目的，你这种下三滥的神灵是不会明白的。”

“人的性命就像永远捏不死的虫蚁，杀掉一批就会涌现出更多。这种忘恩负义的种族的炊烟，就由我来尽数扑灭！”

“你休想得逞。”

刀刺蛟姬胸膛的鬼助意外地一击得手，成功了吗？正在鬼助思量之际，蛟姬的身体战栗着融化为一滩黑泥，一条巨大黑影突然从黑泥从窜出。那种一种可以被叫作蛇或龙的动物，比牛更加硕大的脑袋上睁开铜铃似的眼睛，又粗又长的身躯压塌楼阁，向着天空高高扬起。

“吃掉你，吃掉村正，吃掉这个国家，全部都给我死！”大蛟的声音震天动地，鬼助不得不将斩指插入地面，以抵挡大蛟喷出的强风，而他出手的时机，正是大蛟吸气的瞬间。

“见鬼去吧！”妖刀斩在鳞片上发出一如既往的刺耳噪音，不过这次与以往不同，斩指成功一刀入肉，血如泉涌的大蛟痛苦地颤抖。可行！鬼助精神一振，开始寻找第二次攻击机会，大蛟盘绕起身体，楼阁像纸糊一般被挤扁，瓦砾、石砖四处喷洒，带起狂暴的飓风，使鬼助的身体像尘埃一般在半空飞舞。看似置身险境的鬼助突然笑了，脚下没有支点正是他所期望的。

“伊贺流，雪崩渡！”空中横竖乱飞的瓦砾全部变成他的立足点，每在空中用力踩踏一片瓦，鬼助就能获得向前的反冲力。大蛟的尾巴掘入地面，卷起无数瓦砾，全部向着空中的鬼助飞到。瓦砾之山瞬间掩埋了鬼助，落到地面激起万千尘土。大蛟见已得手，正待咆哮出胜利的欣喜，鬼助的身姿突然出现在其背后死角，双手中延伸出蜘蛛丝一样的纤细钩绳。

雪崩渡并不只是在空中跳跃的单纯轻功，那只会成为弓箭的靶子。跳跃的同时扔出多根钩绳，借助周围的环境不规则地前进，这才是此术的真髓。大蛟感觉到杀气正准备转头时，已经晚了，鬼助斩指出鞘，砍进它的眉间。得手了！大蛟苦闷地怒吼着，全身射出无数鳞片。在布津之珠的加护下，斩指村正的神速斩击几乎挡下所有鳞片，惟独漏网的一枚鳞片射进鬼助肩头，粗拉拉地刺出大块血肉。

剧痛，但鬼助没有理会痛楚的片刻闲暇，大蛟再次大口吸气，膨胀起全身。鬼助立即躲进半崩塌的柱子后，无数鳞片雨点般砸在柱子上，鬼助只能暂时蛰伏不动。大蛟挥动巨尾，再次引发地动山摇的震荡，鬼助再次跳起展开雪崩渡，回避鳞片的同时切入大蛟的死角。

战况不容乐观，一直被动防守难以获胜，但哪怕完全放弃防守地打对攻，面对大蛟的体型和力量也很难找到机会，莽撞行事只会白白葬送性命。大蛟的要害在哪？应该向哪里进攻？鬼助正思索之际，一个熟悉的女性声音响起：“小鬼你在磨什么洋工，看不到那个吗？”

（五）

先让我们把时间往前拨一点，聊聊阵九朗与蛟姬的后续吧。

阵九朗的咸猪手在蛟姬的玉体上放肆地揩着油，但被蒙住眼睛的他大概还不知道对面的女人已经变成怪物，正要一口吞掉他吧。就在血盆大口覆盖下来的那一刻，伴随着裂帛之音的悲鸣声响起。这悲鸣不是来自百姬，当然也不是阵九朗，而是蛟姬——不知何时，阵九朗手中已经握住一根钢针，深深刺进蛟姬肩膀以下、胸部以上的肌肤。

“果然还是有弱点啊。”阵九朗轻描淡写地说道，“吞食九千九百九十九个钢铁物件，几乎化为无敌之身的你，却还在寻找第一万个精钢，这也正好说明你的身上还有惟一的一处弱点。”

“阵九朗……”百姬的鬼火靠近阵九朗。

“身体相接的同时感觉对方的呼吸、心跳和体温，终于找到了这惟一的弱点，不知道找对没有啊？”

“你这家伙，什么时候恢复了神智？”蛟姬抬起脸瞪视着阵九朗，嘴角隐隐透出血迹。

“从一开始我就没有被你迷惑。我阵九朗可没有蠢到会被区区一条畜生蛇操控的地步，倒是这位镜见国的大小姐，被你支派得乐在其中呢。”

蛟姬的目光终于落在百姬的鬼火上：“灵魂替换术，原来如此。”

“那么接下来，我饭纲阵九朗就要跟你算算账了。图谋吃掉红莲村正的罪过，你想怎样补偿？”阵九朗刷地拔出红莲村正，鲜红的火焰落向地面，点燃铺设的榻榻米。

“胆敢算计妾身，就让我吞下你作为奖赏吧！”

“你有这本事的话，不妨试试。”

“不过还不是现在。”蛟姬的脚下涌出黑色领域，身体向地面下沉。匍匐在地上的侍女和护卫，其身体姿态全部开始变化，脊梁骨变得弯曲，周身长出兽毛，口中也喷出令人厌恶的臭气。妖怪的数量还在继续增加，不仅仅活物，连房间里的酒壶、酒杯都全部生出腿脚，龇着獠牙向阵九朗潮水般地涌来。

“蛟姬小儿，你是惧怕我了么？”

像是回应阵九朗的挑衅，低低的咆哮声震动着四周。随即只见地板裂开一个大口，一条大蛟蓦地窜出，撞破屋顶飞翔而去。

这就是那天发生的事。当然这之后为了摆脱小妖怪们的纠缠，阵九朗煞费心血地苦斗了一番，尽管多次面临千钧一发的苦境，但在阵九朗出色的身手下，受的顶多是些皮外伤。

如果此时能登上妖之楼阁的最上层，便能看到大蛟几乎像要吞吃掉月亮的骇人场面，它伸长着巨体，喷出的妖气遮蔽住晴空中的满月，一瞬



的静谧夜色下，眼前的情景好像一副不属于这个世界的神话图。

大蛟低吼着，与月下的一名忍者激烈搏斗。阵九朗和百姬都认识这个忍者，看得出来，他的动作比以前干练了许多。他现在的实力，应该已经超过以百姬身体作战的阵九朗，既然如此，自己也没有特别露面去帮忙的必要，于是阵九朗喊道：“小鬼你在磨什么洋工，看不到那个吗？”

（六）

大蛟转头向百姬射出无数鳞片，被阵九朗尽数斩落，鳞片化作无数火花，烟火般地坠地燃烬。

为何她没有布津之珠也能斩碎鳞片，是因为我和她的实力差距吗？不，实力差当然有，但不全如此。阵九朗的出现替鬼助分担了一部分敌人，同时阵九朗以百姬的声音叫道：“看准鳞片里的针，以那个为目标。”

百姬的声音令鬼助勇气百倍，凝神细看，夜幕下的大蛟每次甩动尾巴飞出的无数鳞片里，果然闪耀着一点银光。这银光在无边的黑暗里极不显眼，但长久以来的忍者训练已经足以让鬼助牢记银光的方向，他深吸一口气，趁着大蛟甩出鳞片的间隙飞奔。配合鬼助的行动，阵九朗亦跑动起来，他的轻身功夫没有鬼助扎实，无法用出雪崩渡那样的夸张移动，于是谨慎小心地闪避被大蛟巨体卷过来的瓦砾。

两人无声地交换了一下眼色，顿时心领神会——阵九朗的体术不够轻便，无法袭击大蛟的要害，而红莲村正的威力仅对要害有效，而无法斩落其他鳞片，既然如此，阵九朗的使命就是作为诱饵吸引大蛟的注意。通过夸张的回避动作与佯攻，尽量吸引更多的飞鳞，保护鬼助尽快接近大蛟。

鬼助飞奔。阵九朗的剑术堪称神技，但在立足点不稳的前提下也是有极限的。大蛟摇晃着地面，鳞片、瓦砾一齐雨点般地砸下，房屋大小的岩石也被平地卷起，陨石般地向阵九朗头上倾泻。这为鬼助争取了仅仅几个瞬间的时间！

（七）

这是发生在很久以前的一件事。某地有一条大蛇，藏身于深山幽谷的湖水之中，吸收天地之气以求羽化登仙。因为一直生活在水里，蛇化作蛟，不久之后，蛟的身边聚集了各式各样的人。这些被当局压迫、寻求一方安宁的隐居者们视此蛟为神灵，畏惧而恭敬地供奉着，并向大蛟许下自己的愿望。大蛟怜悯这些人，于是给村庄布下结界，免受强权干扰，成为封闭独立而又自己的隐秘小村。

吸收天地灵气并受到人类膜拜的大蛟功德渐满，原本需要修行千年的大蛟只需五百年便可升仙，而距离五百年的功德仅剩下最后一年。隐秘小村之外人烟渐增，不断增加的人口开辟森林、夷平小丘、改变河道的流向以灌溉农田。人类又进一步开山凿铁，将炼铁后产生的毒水排放进湖中，饮下毒水的大蛟痛苦发狂，五百年的道行亦毁于一旦。待大蛟恢复神智，发现龙脉已歪，天地灵气也消散殆尽。狂怒的大蛟抛下多年栖身的大湖，飞往京都报复人类，在人类军队的反抗下，大蛟带着箭伤不得不再度返回隐秘小村。长眠于水底的时间里，肉体的伤口逐步痊愈，但大蛟的心始终裂着一道巨大的伤痕。燃起复仇之心的它，发誓要让人这种动物从世上绝灭。

（八）

鬼助向着迎面打来的鳞雨叫喊。

“我在这里！”

“我还活着！”

叫喊是他生存的标志，手中的斩指如同活物，替主人抵挡了绝大部分袭击，但还是有鳞片刺伤了鬼助。尖锐的疼痛和流淌的鲜血，都转化为鬼助的叫喊，他就这样一边叫喊，一边奔跑。越靠近大蛟，鳞片的雨点越是密集，鬼助的身体已然遍体鳞伤。即便如此，他也不会停止前进。大蛟滴溜溜地转动眼珠，“为何你还不倒下？”它如此问道。

鬼助笑了，伤口愈是痛得厉害，愈是要展现出笑容，这是因为他在想着将来开心的事。只要打倒大蛟，就能和阿静一同去看海。望着遥远的水平线，阿静一定会又惊讶又开心地微笑，一想到这样的情景，鬼助就能继续向前。

一枚鳞片割开他的大腿，他拖着鲜血淋漓的腿，以另一条腿半走半爬地靠近，直到另一条腿也无法走动时，鬼助瞪视着大蛟。大蛟的眼里充满了难以置信的恐怖，为什么区区人类能做到这一步？为什么要对我赶尽杀绝？

为何、为何、为何？

鬼助知道答案。虽然他不知道大蛟曾经经历过什么，但它放弃了未来。它不再有憧憬的快乐，所以无论它怎样战斗，都不过是在豁出自己的生命。为生命而战的人，没有道理会输给不在乎生命的敌人。鬼助坚信着这一点，他将斩指高举过头顶，掷出。

就像惋惜要暂时告别主人，斩指的刀柄上传递来温柔的触感，接着就笔直地飞向大蛟，不偏不倚地命中阵九朗插在大蛟身体上的银针，刺进妖怪的心脏。鬼助又猱身向前，用力握住刀柄，没有使用任何剑术或技巧，只是压上全身的体重让斩指刺得更深。



大蛟发出震天动地的惨呼，全身狂暴地扭动。它的尾巴、它的爪子、它的头，身体的一切部位都狂乱地击打着楼阁，随即终于毙命。

在放开斩指的瞬间，鬼助感到全身的力气似乎都被抽走，他这才意识到，自己之所以能支撑到现在，完全是妖刀借给自己以力量。双手狼狈地撑住地面，鬼助大口喘气，他想逃离这个地方。不，不是逃离，而是回去。回到那个小村，那个有阿静等待着自己的小村。

坚定的意志实在抵抗不过身体的虚弱，他刚行走了几步便软倒下去，即将被瓦砾埋没的那一刻，一只坚实的大手扶住他，是牛五郎。这一回，鬼助是确确实实地晕了过去。

第八章

（一）

瓦砾掩埋着湖岸的片隅。曾是华美亭阁的建筑化作满布苔藓的岩石，大蛟的尸体失去妖气，成为散落满地的枯骨。生前吞噬的无数人骨、锈迹斑斑的刀枪、铠甲，也都七零八落地散乱在瓦

砾之间。在这战后废墟的一角，一个物件正咔哒咔哒地蠢动。小石头扑簌簌地滑落，石头摩擦之间砸断锈刀，不一会儿，一块大石从废墟的顶部滚落，压碎地面上的人骨。

举起石头的是女子白细的手，这是百姬、确切来说是阵九朗。从瓦砾下爬出的阵九朗掸去身上尘土，就地坐在瓦砾上掏出烟草。妖气弥漫但琼楼玉宇的楼阁如今已成废瓦，以神灵的姿态君临人世，并企图动摇日本安宁的大蛟也不复存在。村人的骨头、武士的骨头、大蛟的骨头不分彼此地混杂在一起，掉落得满地都是。强者终将成梦——阵九朗原地叹息。

一簇鬼火轻飘飘地向他靠近："你在这里呀，让我找得好辛苦。"

"啊，来得正好。"阵九朗手一伸，将烟管靠近鬼火，顺势点了烟。"你、你这是做什么！"百姬的鬼火怒道，颜色也从青蓝变成赤红。阵九朗心想，这家伙比之前有活力多了，记得刚刚侵占她的身体时，整天哭丧着脸，搞得自己也非常不爽。

"我简直担心得要命，你却悠闲地抽烟！"

"担心我吗？"

"谁会担心你这乡下武士，我是担心这身体，本是我的这个身体！"

"说到身体。"阵九朗长长地抽了口烟，倏地吐出，"真是可惜了。"

"……啥？"

"蛟姬。"

"吃人的妖怪有什么可惜的？"

"这样说的话，我也跟它差不多，也不过是杀人的活鬼。"

"……"

"在战国时代，杀人者是英雄，但太平之世中则与怪物无异。"

"阵九朗不是怪物。"

"那蛟姬如果生活在恰当的时代，也许同样不是怪物，而是正经的神灵。我们人类也许会出生在乱世，但要突然跨越到不适合自己的时代则多少有些异想天开，但长命的神灵一旦发现自己已被时代所遗弃，那可真是一件悲哀的事。尽管差点被它吃掉，不过我并不恨蛟姬，只不过有一点惋惜的是……"

"阵九朗……"百姬的语气中透着一丝慈爱。

"她的胸。"

"？"

"那真是形状和弹力都无可挑剔的美乳，虽说是妖怪变化的外形，但要变出这对好胸，得花多少功夫啊！你怎么了，百姬？"

"谁管你！"百姬的鬼火撇下阵九朗径自走开，阵九朗不紧不慢地追赶着她，脸上浮现出微微的笑容。

（二）

走在黑暗之中。四处找不到出口，只能一直漫无目的地走。但是鬼助没有不安，因为他知道在黑暗的深处，有一张笑脸在等待着自己。走在黑暗中的自己的手上，仍传来熟悉的温柔触感。

苏醒之时，睁眼第一个看到的人是牛五郎，阿静并不在身边。

怎么是你啊？鬼助本打算这么说，但话一出口就变成干涩的无意义的音节，这才感觉嗓子几乎要冒烟了，他贪婪地喝着牛五郎递来的汤。

"蛟姬已经死了，以后村庄不再受到威胁，你先好好疗养吧。"牛五郎告知鬼助最重要的信息，然后给他盖好被子。

鬼助正待闭眼，突然发现枕边安安静静地躺着斩指，他伸出手道："刀……"刚说出一个字，又忍不住地咳嗽起来。

"在湖岸边发现的，真是把好刀。"

鬼助点点头，再度闭上眼睛。

（三）

睡了醒，醒了服药，渐有食欲后身体也慢慢好起来。每次睡醒睁眼，看到的都是不同的人在照看自己。牛五郎、牛五郎妻子、虎三、孩子们，还有许许多多其他村民，其中惟独不见阿静。

这一天，鬼助在家中做着屈伸练习，四肢动作基本恢复如常了。

"哟，生龙活虎了嘛。"一旁的牛五郎坐下。

"找我有事吗？"

"有。"牛五郎的回答很短促，鬼助也只得陪他坐下。

"蛟姬死后，结界弱化了不少。"

"是吧。"

"再过不久，这里也不能被称为隐秘小村了吧。"

"是吗……这样没关系吗？"

"船到桥头自然直，反正也总比看到其他村民为下一个祭品的人选而担心受怕要强。"

"那就好。"鬼助说完，自己也陷入迷惘。沉重的赋税、趾高气昂的官僚，外部世界的残酷性，一时不知道该怎么向牛五郎说明。

牛五郎道："只要爬一会山，还有其他藏身地。要是那里也被外人发现，就再往北走。"

"是吗？"鬼助看着牛五郎的目光中带着钦佩之意，只要这个男人还是村长，村子里的人一定吃不了大亏。

"你今后打算怎么办？"

"我？"

"要是你愿意和我们一起走，我们大家都很欢迎，原本村子里男人就少。"

"谢谢你的美意，说不定我会跟你们走吧，不过在此之前……"鬼助说，"我和阿静还有个未完成的约定。"

"阿静……阿静是谁？"

闻言，鬼助直勾勾地看着如此反问的牛五郎。

（四）

"稚子、犬丸、猫太、狼助……"牛五郎一边掰着手指，一边嘴里念着名字，"我们村可没有叫阿静的女孩。话说回来，大家可都是以动物取名的啊。"

"不可能……"鬼助毫无生气地说。

鬼助忽然想到，阿静从来没有跟牛五郎以及其他村民同时出现过。不对，孩子们肯定见过她。

"阿静她经常跟孩子们一起玩手鞠……"

"孩子们……啊，莫非你说的阿静，是静大人？"

"不知道，但应该是吧。你说的那个静大人在哪？"

"冷静，小心伤口。"牛五郎让鬼助冷却一下心情，缓缓道来。

夏天农忙时，有些大意的父母会不小心让孩子走丢，等察觉之后，全村人会出动前往森林，以防迷路的孩子被林中饿狼吃掉。每到这种时候，孩子都会神奇地突然安全返回。

你这孩子去哪野了！

每当大人如此训斥，孩子都会回答说在和"静"一起玩。不仅是迷路的孩子，据说村庄里每个人小时候都跟静大人一起玩过，只不过长大后都忘记了，所以静大人是这村子所有孩子们的守护神。

"不可能，我见到的阿静不是神，只不过是个……普通的女子。"

"也许你说得也对，我只是把自己知道的静大人告诉你。"牛五郎平静的声音让焦急的鬼助冷静下来。

鬼助说："之前你是不是说过布津之珠丢失过？"

"嗯？啊，没错。"

"什么时候丢的？"

"具体搞不清，我爷爷的爷爷还活着的时候，说是就已经丢了。"

"是吗……"鬼助似乎明白了什么。

（五）

夜晚的森林里。鬼助在第一次遇到阿静的街道上等待着。

轻巧的脚步声和手鞠声从背后接近，一个如同嗫嚅的声音响起："鬼助先生。"

"好久不见。"鬼助小声答道，总觉得如果声音太大，会将这个人儿吓走。

"你……已经听说了我的事了吧？"

"嗯，牛五郎说了，你是静大人。"

阿静轻轻一笑："牛五郎啊，他小的时候经常跟我一起玩呢……那个时候他还是个体质很瘦弱的孩子。"

"真的吗？"

"是哦，动不动就感冒发烧。"阿静的声音透着怀念的感慨之意。

"静大人您……"

"千、千万别这么叫我，阿静就可以了。"

"可以吗？"

"我曾经有一个弟弟，他身体很弱，总是让我很担心……不过呢，我担心的不是弟弟一个人，村子里还有许多其他孩子，每年还有更多新的小生命在这片土地上诞生，然后……等我觉察时，才发现自己已经活了许多许多年，或者说，我已经不算是活着了……"

鬼助开始向湖边走，强烈地克制自己不向耳边轻语的那个人看。

“所以，鬼助先生完全不用叫我静大人，我也没那么了不起……”

“阿静。”

“在！”

“我们去看海吧。”

“那、那个……我真的很开心，可是我……”

鬼助转头。眼前的阿静几乎全身透明，在朝霞的光芒下摇摇欲消。



“阿静……”鬼助有很多话想说，想把自己的心意说给眼前的女子听，但从口中说出的只有这两个字的名字。他伸出手，叠在女子那双逐渐消失的手上。朝阳升起，强光令鬼助眯起眼睛，阳光透过枝叶间的缝隙布满黑暗的森林，阿静的身形渐渐融入这炫目的光芒，只有交叠过的手掌间，隐隐拂过一阵暖风。

一切都结束了。

鬼助怔怔地忘记缩回双手，就这样保持着平伸的姿势，双膝跪地。他从出生以来，第一次哭了。

（六）

道路的尽头是湖岸和渡船，船体很旧，木头左支右绌，亏得还能保持住外形，勉勉强强对得起“船”这个称呼。船上堆积了小小的骨堆，那是一名少女的骸骨。

“你一直都在这里……”

献为祭品的少女的灵魂被困在结界之中，只得一直在下界徘徊，无法成佛。即便如此，少女没有任何怨恨地一如既往爱着村庄，爱着村子里的孩子。

“阿静，你真了不起……”

为拯救村子打倒了蛟姬，结界弱化的同时，阿静也不得不面临消失的命运。她明知如此，还是将全村人的命运交托给自己。这不是件易事。如今回想起来，阿静一定烦恼过，烦恼被困在村庄结界里的鬼助，烦恼过村庄的拯救，以及自身的消亡。阿静她一定迷惘着应该怎么办才好，但最终还是向鬼助伸出援手。

船慢悠悠地驶出，滴溜溜地打着转在湖面上滑动。数不清的年月里，她一直都在这，温柔地注视着每年降生的孩子、长成大人的孩子以及死去的孩子。这说不定也是幸福的一种，可是……阿静她还说过想去看海。

鬼助擦去眼泪，返回村庄。

（七）

“最终你还是决定走吗？”

“嗯，我想去海上看看。”

在村子里住得越久，就会越依赖这片土地，于是鬼助终于决定离开。尽管颇为对不起村人的期待，但鬼助出发的那天还是挤满了送行的善良村民。

“要是今后还路过，记得来村子里看看。”牛五郎道。

“我会的。”鬼助点点头。

“鬼助哥哥，你要走了吗？”孩子们拉住鬼助的袖子，“鬼助哥哥，你过来一下。”被孩子们拽着，鬼助被拉到一边。

“小静姐姐已经不在了……是真的吗？”

“嗯……所以你们以后要自己努力了。”

一个女童闻言哭起来，被她这样一带动，其他孩子也都哭了，鬼助一个一个地摸着他们的头。人堆之中，有一个孩子没哭，这个叫犬丸的孩子紧紧抿着嘴，几乎是瞪视地看着鬼助：“小静姐姐说，就算她不在了，我们也要好好帮爹娘做事。”

“是吗，那就约好了不许反悔。”鬼助拉起犬丸的小手，犬丸抽着鼻子忍住哭腔，男子汉般地用力握回。

“小静姐姐最后还说，让我们向鬼助哥哥说声‘谢谢’。”

听到这句话，鬼助再也忍不住，泪水夺眶而出。孩子们摩挲着他的背脊，握着他的手，这些聚集在一起的小小的温暖让鬼助哭得不可遏制。

（八）

鬼助不知道自己已经回头多少次。村子的轮廓已经远得看不见，一直跑着追赶自己的孩子也都返回了村庄。来时孑然一身，去时孤独一人。一抹寂寥之感，让鬼助全身颤抖起来。“咔哒咔哒”，背上的刀发出金铁声。

“你醒着呢？”鬼助抽出斩指，一刀劈下，伴随着斩断鳞片的清响，覆盖村子的最后一片结界也消失了。

风开始吹拂，森林的树叶刷刷作响。顺着风的方向，鬼助离开了村子。临行，他最后一次地回过头。

（九）

外面世界的风吹进了村庄，穿过田野和街道，在湖面上漾起阵阵涟漪。一滩死水的湖面接触到这风，也开始一点一点地产生了变化。圆形的湖面像蛇一样地弯成河流，浮在水面的古船们顺着水流开始运动。几百年来一直在湖面来回打转的小船，现在正向着河口驶去。

尽管村民们看不到，这条河应该会穿过森林、流过高山、通过京都，最终注入大海吧。

小船顺流而下，脆弱的船体每次撞到岸边的岩石，都会略微受到一些损伤，但即便如此，船还是顽强地浮在水面，一心一意地漂流着。哪怕最后沉没，飞散为一片木屑或一块小骨，它也一定会到达海洋——为了那里的思念和约定。

人迹绝灭的山谷深处，坐落着一个隐秘小村。

小村上演过一场妖刀村正的激烈武打戏。

活跃的男人们的背后，是支持他们的阿静的心。

暗地里策划阴谋的，是蛟龙的公主。

流淌在大地的血是苦的，女人们的祈祷是感悲伤物的。

剪不断理还乱的故事尽头，惟有诸行无常的风儿。

鬼助之后去了哪里？

百姬能否重兴家业？

阵九朗的野心可望实现？

这些都是另一个时间的另一个故事了。

那么，鸟笼姬与斩指太刀之卷，就此落幕。

PSV游戏集锦

高达破坏者 /Metrico/ 墨西哥英雄大混战 / 终极速度 / 龙之幻想 第二章 / 最终幻想Ⅹ 高清版 / 终极速度 / 罗浮空战 / 迈阿密热线 / 瓦尔哈拉骑士 3/ 潜行吧！奈亚子 难以名状的疑似游戏 / 撕纸大冒险 / 扩散性百万亚瑟王 / 超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀 /Jump 全明星 胜利之战 / 神次元偶像 海王星 PP/ 自由之战 / 灵偶异界 / 讨鬼传 / 仙境传说 奥德赛 ACE/ 杀戮地带 佣兵 / 噬神者 2/ 龙之王冠









PSV广告欣赏





特别收录——《PSO2》武器枪刃模型制作





PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.6

Vita 动态

PLAYSTATION VITA

满意度调查

酷热暑季，掌机相伴

PSV 夏季购买清爽指南

Vita 小说

胧村正 鸟笼姬与斩指太刀

Vita 劲作

写真女友 亲吻

讨鬼传（试玩版）

Vita 攻略

胧村正

海贼无双 2

瓦尔哈拉骑士 3

死或生 5 加强版

忍者龙剑传 Σ2 加强版

梅露露的工作室 加强版

阿兰德的炼金术士 3

战极姬 3 割裂天下的光与影 / 萌萌大战争 现代版 ++/ 墨西哥英雄大混战 / 僵尸大亨 2 布莱恩霍夫的复仇



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

PSV 专辑 6 光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售



随书附送

《讨鬼传》游戏海报